

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JULIO 2001
Nº9
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
FALLOUT 2
Desmadre termonuclear
8 DEMOS!
Trópico
Startopia
Technomage
Z: Steel Soldiers
Echelon
Waterloo
Road Wars
Hired Team: Trial
y todos los parches, extras, utilidades...
OPERATION FLASHPOINT
Esto es la guerra
ALONE IN THE DARK 4
Cruzamos el cabo del miedo
¿Hambre de novedades?
DOSSIER
E3
· Age of Mythology
· C&C: Renegade
· Empire Earth
· Max Payne
· Medal of Honor
· Star Wars: Galaxies
· Unreal 2
· Warcraft III...
100 juegos con futuro
Nº 9 julio 2001 • 695 PTAS. 4,18 EUROS
00009
8 424094 001477
Publishing Ibérica
LOS AVANCES
DOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS


XPLOSIV
¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!
DYNAMITE
DYNAMITE
DYNAMITE

TÍTULOS XPLOSIV

PC-CD ROM

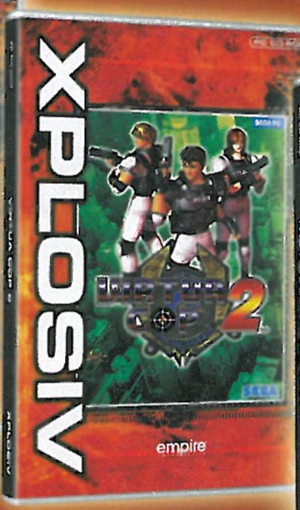


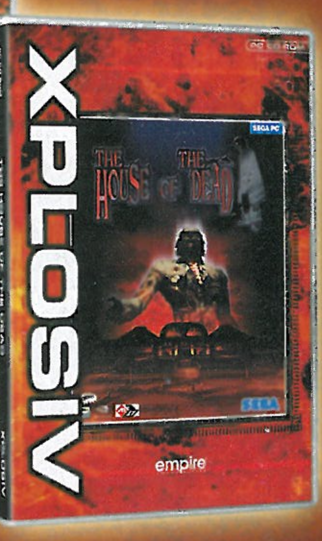
SEGA RALLY
FLYING CORPS+
F/A 18 - KOREA
FORMULA KARTS
VIRTUA COP 2
HOUSE OF THE DEAD







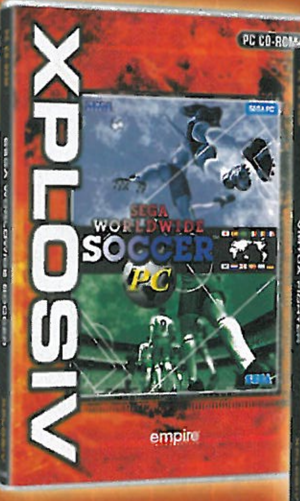


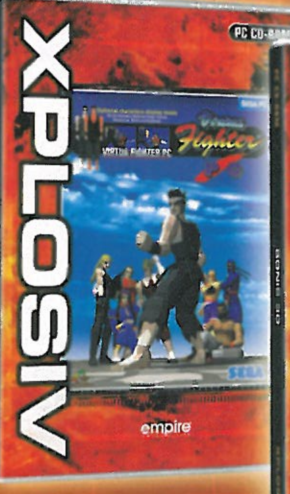


SONIC R
PANZER DRAGOON
SEGA WORLDWIDE SOCCER
VIRTUA FIGHTER
SONIC 3D

















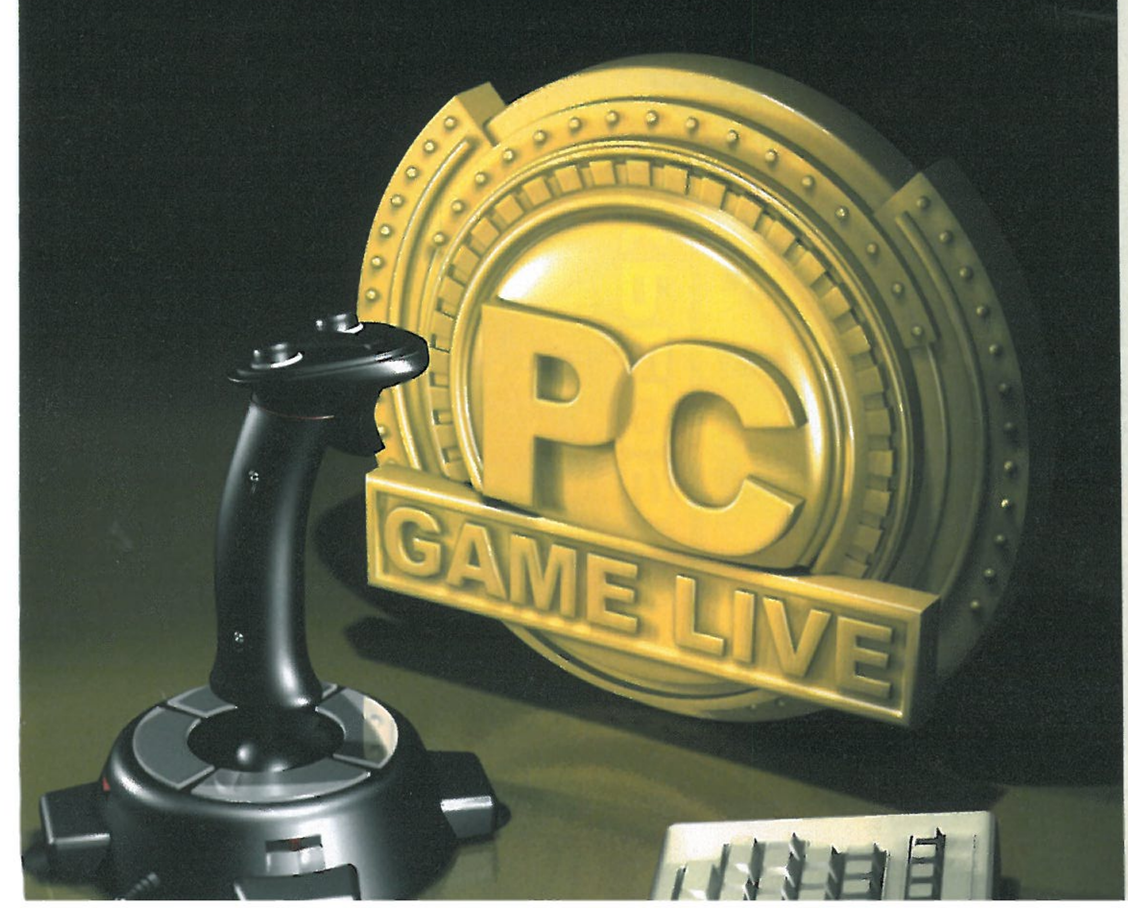




PRESENCIAS Y AUSENCIAS

Cada año, por estas fechas, los editores andan locos. Junio y primeros de julio son un buen momento para poner un título en el mercado, pero irse más allá es sinónimo de perder ventas, ya que agosto es un mes poco productivo en este sentido. En muchos casos se fuerza la máquina para estar a tiempo y en otros se decide directamente retrasar el lanzamiento a septiembre. Por suerte, un buen puñado de títulos superarán el corte y podremos disfrutarlos junto al ventilador. *Alone in the Dark: The New Nightmare*, *Operation Flashpoint* y la expansión de *Diablo II* serán buenos compañeros para combatir el calor. Ya se sabe que el movimiento es sinónimo de sudor en esta época del año, así que quedarse sentado frente al monitor es una buena forma de evitar desagradables segregaciones. También *Runaway* estará con nosotros después de múltiples retrasos. Incluso la expansión de *Baldur's Gate II* puede que asome el hocico durante el verano. Por el contrario, algunos juegos que ya disfrutan en el resto del mundo se quedarán a la espera de que bajen las temperaturas. Es el caso de *Myst III, Kohan, Sega GT y House of the Dead 2*, por citar algunos. Pero, probablemente, el título sobre el que más nos hayáis preguntado sea *Commandos 2*. ¿Julio o septiembre? Hemos deshojado la margarita y todo parece indicar que al final será septiembre.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, E. Moreau, J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Publicidad
Xavier García Abad
xavig@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD



CONTENIDOS JULIO 2001



E3: De Los Ángeles al cielo

24

Descubre por ti mismo qué hicieron en LA nuestro intrépidos redactores. Además de grabar sus huellas en el asfalto y patrullar Sunset Boulevard. Cien crónicas de urgencia demuestran que no perdieron el tiempo.

Operation Flaspoint

58

El soldado Ripoll se fue a la guerra y tuvo la suerte de salvar el pellejo. Así que ha vuelto para contarnos que gracias a *Operation Flashpoint* ha recuperado la fe en los juegos de acción táctica.

Alone in the Dark The New Nightmare

64

Un juego del que ya te habíamos dicho casi todo menos lo que de verdad querías oír: que ya lo hemos jugado hasta dejarnos la sangre y podemos jurarte que es buenísimo.

Guía de Z: Steel Soldiers

106

No hay mal que cien años dure ni juego de estrategia que se resista a nuestras guías. Éste es peliagudo, pero hasta el último segundo que le dediques habrá valido la pena.

CARTA BLANCA

Puede que la palabra que más se repita en las cartas y mensajes que nos habéis enviado estos días sea "censura". No os sulfuréis, hemos consultado con futurólogos y gurús diversos y todos opinan que la fiebre censora que aflige a parte de nuestra clase política pronto quedará en agua de borrajas. Ellos seguirán con sus presupuestos y nosotros con nuestros juegos.





Uno que lo flipa

Yo es que lo flipo, os lo juro. Cuando se les había pasado la perra con *Global Operations* porque parece que, después de todo, el juego no va a ser para tanto, viene un tío de las Juventudes Socialistas de Madrid y dice que ¡hay que prohibir *Trópico* porque es un juego fascista! ¡Por el amor de Dios! ¿Ha visto este tío tan culto y tan progre películas como Bananas, de Woody Allen? ¿Dónde demonios deja aparcado su sentido del humor cuando le da por ponerse a hablar de videojuegos? El que no sepa darse cuenta de que Trópico, además de un juego de gestión estupendo, es una broma inteligente y con gracia, es que mira con gafas de cristales opacos. O no mira, y critica por criticar y para que su insignificante nombre salga en los periódicos. ¿Por qué siempre nos toca a nosotros padecer las idas de olla de politicuchos de tercera?

Mario Cantalejo. Málaga

Bueno, otro que se despacha a gusto con un representante de nuestra florida clase política. En serio, no seamos nosotros quienes demos a este tipo de iniciativas más importancia de la que tienen. El día en que, en efecto, se prohíba y retire un juego del mercado, deberemos empezar a preocuparnos. Mientras, sigamos jugando a Trópico y tomándonos a broma lo que es broma y más en serio lo que es serio.



La vida de Brian

Escribo por quinta vez, pero nunca publicáis mis cartas. A ver si lo hacéis con ésta. Soy un canario pirado por los juegos de estrategia militar del tipo *Age of Empires 2* y similares. Ahí van las preguntas:

1. ¿Cuándo aparecerán *Age of Mythology*, *Empire Earth* y *Commandos 2*?
2. ¿Cuáles son los mejores juegos de estrategia por turnos del tipo *Civilization*?
3. ¿Hay trucos para *Tzar*?
4. Dicen que programar juegos con DIV 2 es muy fácil, pero yo no puedo. No comprendo los tutoriales.

Por cierto, quiero dejar mi dirección de correo para formar un club de fans de la estrategia militar. Es ésta:

C/ Acoraida, 17
Subida de la Piterita
38320 La Laguna (Tenerife)
Brian Benítez

1. Age of Mithology tardará entre medio año y un año en aparecer. Tanto Empire Earth como Commandos 2 se editarán después del verano.
2. Prueba con Alpha Centauri. Los juegos de estrategia por turnos de Sid Meier son muy buenos.
3. Ahí va una dirección útil: http://www.gamepower.com/games/html/12331cheat.html.
4. Es relativamente sencillo, pero si no comprendes los tutoriales te recomendamos que visites alguna librería especializada en informática y te compres algún manual. También puedes ir a la biblioteca de la Universidad de La Laguna. Puede que no encuentres libros sobre DIV 2 pero seguro que sí las obras completas de Tolstoi, que tampoco están mal.



Duda muy metafísica

Os escribo porque tengo un increíble dilema. Quiero comprarme un título de acción. He jugado a Blade y a Rune y ambos juegos me parecen una pasada. Aquí está el dilema: quiero comprarme uno de los dos y no sé por cuál decidirme. Los dos tienen fantásticos gráficos, sonidos, jugabilidad y también son tremendamente adictivos. Por favor, ¿me podéis contar qué opináis vosotros?

Miguel Ángel Pina. Villanueva del Río (Sevilla)

¿Qué importa lo que pensemos nosotros si a) ya has jugado a los dos, b) tienes una opinión bastante formada sobre ellos y c) ambos te gustan? Cómprate cualquiera de ellos, o los dos, si puedes permitírtelo. Puestos a elegir, aquí nos quedamos con Blade.



¿Eso es todo?

Confieso que soy pobre de solemnidad. Me compro un juego cada vez que el Burgos gana la Liga y para comprarme *Black & White* tuve que renunciar a muchas cervecitas y juergas de fin de semana. Pero luego resulta que me lo compro y lo acabo en ¡tres semanas! Vamos, que me pateado los cinco mundos enteritos y parece que ya no hay nada más, porque eso de cambiar de criatura a media partida es el timo de la estampita, apenas afecta a la forma de jugar y no hace que el juego sea más largo. Como mi conexión a Internet es de vergüenza ajena, ya me explicaréis qué hago con el juego. ¿Vuelvo a empezar a ver si cojo más experiencia y consigo que mi criatura crezca y no sea con diferencia la más pequeña de las que van apareciendo? ¿Y éste era el juego que iba a ser tan grande como la vida?

Ramón Pardo. Burgos

Claro, tres semanas sin cervecitas y juergas nocturnas dan para jugar a Black & White unas 500 horas mal contadas, y en ese tiempo te pasas este juego y cualquiera. Más si pones el turbo. En serio, el juego nos parece bastante largo. Que sea más o menos rejugable depende de hasta qué punto haya conseguido engancharte. Un juego con una estupenda relación duración-precio es el tres en raya, que cuesta cero y puede jugarse toda la vida: la primera partida es tan aburrida como la última.

A pelo, sin trucos

Hace un par de semanas vino a caer en mis manos un juego de estrategia ya viejo que me gustó desde el principio y querría saber sus posibles trucos, ya que a pelo sólo he llegado al planeta 14. El juego en cuestión se llama *Populous* y, por lo que pone, debe ser de Bullfrog. También me gustaría saber si tiene alguna continuación.

Víctor Sarnago. Tudela (Navarra)

Hay un par de secuelas, Populous 2 y Populous: The Third Coming. Las dos son excelentes, si te gustó el primero, no dudes en seguirles la pista ahora que pueden encontrarse a buen precio. En cuanto a trucos, pulsa el tabulador y F11 al mismo



tiempo y después escribe BYRNE. Durante el juego podrás conseguir todos los hechizos (pulsando TAB y F5), todos los edificios (TAB y F4) y restaurar el maná (TAB y F5).

Consulta puntual

Me gustaría saber la fecha en que va a salir *Mafia*. En muchas paginas de Internet te dan una fecha confusa, desde mayo hasta septiembre y el dinero que tengo ahorrado no es siempre ilimitado. Gracias y un saludo a ese equipo de redactores que hace posible esta revista
Alain Zúñiga (e-mail)

El juego se está retrasando ligeramente. Probablemente no estará listo hasta finales de año. Y sigue ahorrando, que el pequeño ahorro es el que a la larga tira de la economía productiva y ayuda a levantar el país.



Avalancha epistolar

Llegué a esto del ocio interactivo de PC más o menos con la aparición de esta revista, y desde que leí el primer numero la hice mía, ya que me gustó su estilo, contenidos (con matices) y diseño. Lo de los matices lo tengo muy claro: demasiadas páginas de guías y trucos. Yo quiero estar informado de lo que hay en el mercado, de las llegadas inminentes y de las que se están gestando. Otra cosa que echo en falta, aunque es una lista con las fechas previstas de lanzamiento de los juegos y también deberíais poneros las pilas con el tema de la página web. Ya de paso, aprovecháis para poner allí las guías y así tenéis más espacio en la edición de papel.
También me gustaría ver un análisis del peor juego del mes, aunque suene a mala leche, no sea que alguien pague el pato y se lo compre. ¿Qué juego no le recomendaríais ni a vuestro peor enemigo? Seguro que hay alguno.
Una curiosidad: cuando os envían betas, ¿comentáis con los desarrolladores los errores de programación y defectos graves que vais encontrando? Porque si es así y no os hacen ningún caso, que se compren una moto y se dediquen a repartir pizzas.
Otra cosa que me gustaría ver aparecer es una columnita que explique el significado del vocabulario técnico más habitual, porque yo me mareo un poco con tantos clippings, clinkings y flinkins y muchas veces me quedo con cara de pan sobado.
Ángel. Barcelona

Ángel, perdona que no publiquemos tu carta entera, pero es que no hubiese quedado espacio para otros lectores... ni para guías, trucos, ni ninguna otra sección. Lo del peor juego del mes, creemos que ya queda suficientemente claro en nuestros análisis: habrás notado que no nos importa mojarnos. No hace tanto publicamos un reportaje sobre los juegos más decepcionantes del pasado año. Cuando un juego no cumple mínimos, se le suspende y en paz.
Sobre lo de las betas, sólo lo hacemos en algunos casos y normalmente los desarrolladores no son demasiado receptivos. En cuanto a la lista, no sería nada fiable, ya que los juegos suelen retrasarse más que Iberia. Tomamos nota del resto de sugerencias.

Aún no me lo creo

Todas las mañanas, cuando me levanto, me pregunto si será hoy el día en que se produzca por fin la tan anunciada revolución del juego on line. Leyendo revistas como la vuestra parece que todos vivamos ya en el paraíso de la partida masiva en red, pero el caso es que no es cierto. Somos pocos los jugadores españoles que nos conectamos regularmente y, además, la mayoría llevamos un par de años jugando a los mismos juegos, padeciendo el mismo lag y cagándonos en la familia de los directivos de las mismas compañías. La tendencia, por mucho que digáis vosotros, parece que vuelve a ser la contraria: hasta los shooter de alto presupuesto que se publican últimamente tienen opciones multijugador entre testimoniales y cutres y se centran en ofrecer buenos modos historia para que la gente juegue solita. Supongo que han llegado a la conclusión que los juegos se venden si son buenas experiencias para un solo jugador y que lo de Internet no es más que un valor añadido, además de la revolución pendiente y el chocolate del loro.
Juan C. García Delgado. Barcelona.

No pretendemos engañar a nadie: la partida on line ha progresado en los últimos años pero sigue estando muy lejos de desarrollar todo su potencial. En lo que no estamos de acuerdo contigo es en cuáles son las tendencias. Si repasas nuestro reportaje sobre la E3, verás que entre los títulos que más han llamado la atención y amenazan con llevarse el gato al agua en los próximos meses hay algunos exclusivamente on line y muchos con opciones multijugador ambiciosas y completas. Convéncete, una parte sustancial del futuro está en la Red.

Propuesta

Una cosa que echo bastante de menos es que no tengáis una sección fija de entrevistas por la que pasen mes tras mes los principales desarrolladores, distribuidores, personajes públicos relacionados con el mundo de los juegos, etc. Creo que es una forma de humanizar y personalizar los juegos.
Marta Benítez. Segovia

Nuestra política es entrevistar a casi cualquiera que tenga algo interesante que decirnos, pero integramos las declaraciones de las personas entrevistadas en avances, noticias y reportajes. Grandes entrevistas suelen ser sinónimo de poco grano y mucha paja.



El PC y la consola espiral

Hola, antes de nada, me gustaría felicitaros por vuestra magnífica revista (la mejor). Bueno basta de halagos y al tema.
En vuestra revista número 2 anunciabais que Sega estaba desarrollando una tarjeta PCI para poder jugar a los juegos de la Dreamcast en nuestros PC. Me gustaría saber si sigue en pie o si era una de vuestras bromas.
Cambiando de tema, me gustaría que me ayudaseis en la elección de uno de estos tres juegos: *Giants*, *MDK 2* o *NOLF*.
Koldo Baigorri (e-mail)

Hombre, una cosa es bromear y otra desinformar deliberadamente. Sega llegó el pasado mes de enero a un acuerdo con Pace para que los juegos de Sega pudiesen descargarse de Internet y jugarse en un compatible previo pago de una cuota. La duda que nos queda es si este proyecto sigue adelante o acabará cancelándose ahora que Sega está a punto de dar carpetazo a su frustrante experiencia Dreamcast.
Sobre los juegos que comentas, Sánchez opina que a nadie debería faltarle una copia de Giants.

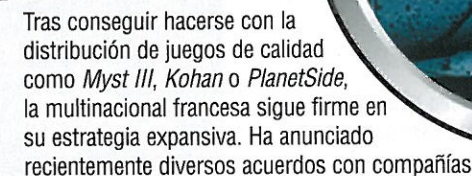
Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

EL AÑO DE UBI SOFT

El editor francés, en la cresta de la ola



Ubi Soft cierra el semestre habiendo conseguido una mayor presencia en el mercado.

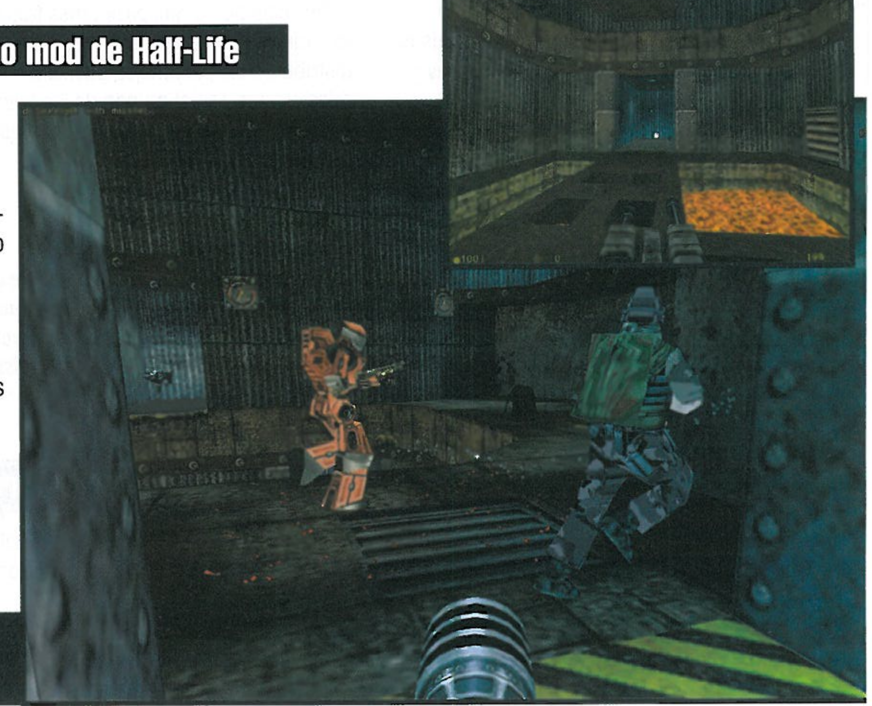


Tras conseguir hacerse con la distribución de juegos de calidad como *Myst III*, *Kohan* o *PlanetSide*, la multinacional francesa sigue firme en su estrategia expansiva. Ha anunciado recientemente diversos acuerdos con compañías norteamericanas y europeas que le han asegurado la distribución de *Battle Realms*, *X-Isle*, *Loose Cannon* y *Conquest: Frontier Wars*. *Battle Realms* es el nuevo juego de estrategia de Liquid Entertainment. Está ambientado en el Japón medieval y sus derechos pertenecían hasta hace poco a Crave Entertainment. Ubi Soft prevé lanzarlo al mercado en septiembre. *X-Isle* es un juego de acción 3D en primera persona que está desarrollando el estudio alemán Crytek. En él serás un soldado de élite y te enfrentarás a una raza alienígena que ha recreado una colonia de dinosaurios en la Tierra. Ubi Soft ha llegado a un acuerdo también con Digital Anvil, el estudio fundado por Chris Roberts, para acabar de desarrollar y publicar dos proyectos que quedaron en el limbo tras la compra de la compañía por parte de Microsoft. *Conquest: Frontier Wars* es un juego de estrategia y combate espacial en tiempo real que aparecerá a finales de año y *Loose Cannon*, un híbrido de carreras y *shooter*, no llegará a las tiendas hasta bien entrado el 2002. Por último, Ubi Soft ha conseguido la licencia para desarrollar y publicar juegos basados en *Tigre y Dragón*, la película de artes marciales de Sony Pictures. El primer título basado en esta licencia podría ver la luz durante la primavera del 2002.

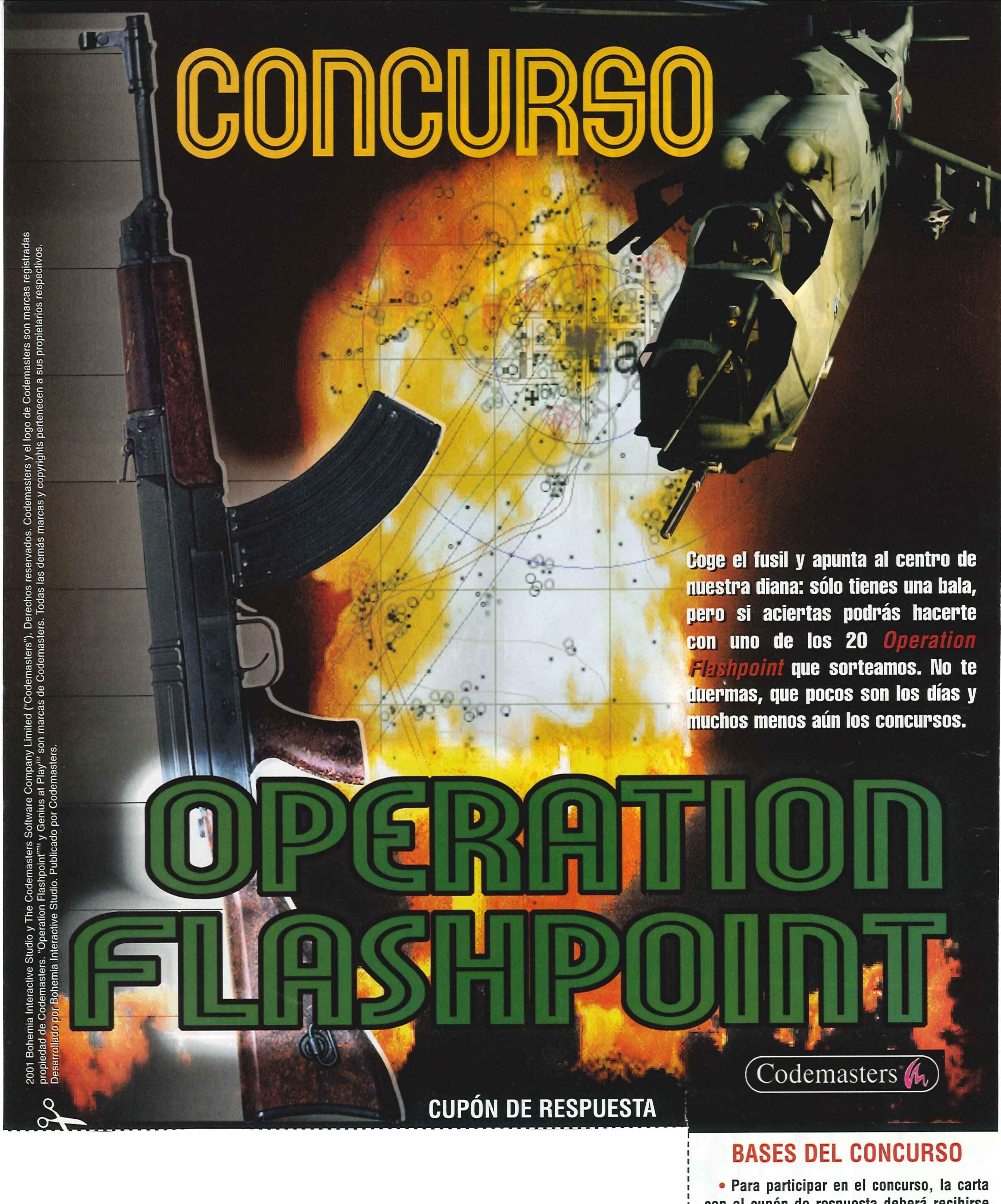
QUAKE EN HALF-LIFE

Valve publica una versión de Quake como mod de Half-Life

Valve Software ha desarrollado para *Half-Life* el *mod Deathmatch Classic*, una versión actualizada del *Quake* original. Valve ha conseguido una licencia oficial de id Software, compañía por la que estos desarrolladores siempre han sentido admiración y a la que querían homenajear con este *mod*. El propio John Carmack les ha dado permiso para trasladar *Quake* al universo de *Half-Life*. *Deathmatch Classic* incorpora la jugabilidad de *Quake*, pero con una serie de mejoras gráficas, como texturas y niveles más detallados, nuevos modelos de personajes y armas y una iluminación mejor. El *mod* incluye los mapas DM2, DM3, DM4, DM6 y E1M2 y las siguientes armas: superescopeta, pistola de clavos, superpistola de clavos, lanzagranadas, lanzacohetes y lanzarayos. *Deathmatch Classic* ocupa 13,1 MB y puedes bajártelo de www.fileplanet.com. Para jugarlo necesitas tener instalado *Half-Life*.



Deathmatch Classic introduce la jugabilidad de *Quake* en *Half-Life*.



BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Operation Flashpoint" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de agosto y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de septiembre.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ADÉNTRATE EN EL MUNDO



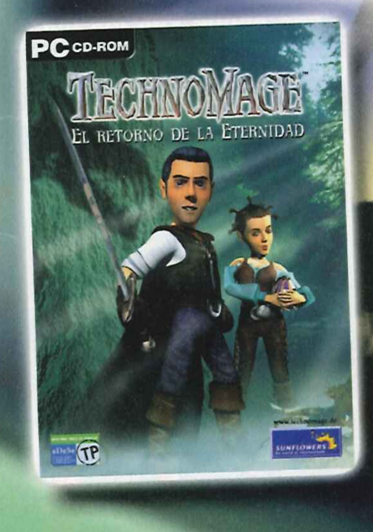
AVENTURA

ROL



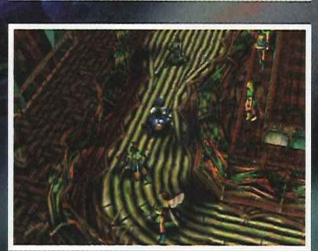


FANTASÍA









ACCIÓN



TM

LOS MANGUIS DEL ESPACIO

Combate espacial y acción en primera persona en Maelstrom



Maelstrom va a ser tu oportunidad de dedicarte a la piratería virtual sin que sea delito.

Virgin Interactive ha revelado más detalles acerca de su próximo juego de acción espacial, *Maelstrom*. En él asumirás el papel del pirata espacial Falcone y tendrás que restituirle su antiguo buen nombre formando un equipo de bandidos siderales. Te enfrentarás junto con otras dos tribus de piratas a la malvada tiranía que domina la galaxia. El juego combina combate espacial y acción en primera persona, para los cuales contarás con tu propio caza espacial y un poderoso arsenal de armas capaces de desmembrar a los robots de la Legión y a tus rivales. El dibujante de cómics Jim Murray, que trabajó en *Judge Dredd* y *Batman*, ha diseñado los personajes. El juego incluirá 20 misiones para un solo jugador y tres modos multijugador. *Maelstrom* aparecerá a principios del 2002.

SENSIBILIDADES A FLOR DE PIEL

Trópico y Cliver Barker's Undying en la picota

Clive Barker's Undying, de Electronic Arts, ha sido prohibido en Singapur y Hong Kong por relacionar versos sagrados islámicos con algunos personajes diabólicos del juego. Electronic Arts, después de comprobar que efectivamente se habían incluido fortuitamente frases ofensivas para los musulmanes, se ha apresurado a retirar todas la copias del juego de Singapur y China.

Más injustificable parece la denuncia y la campaña contra *Trópico* que han iniciado las Juventudes Socialistas de España. Paco Cabañas, Secretario de Política Institucional y Movimientos Sociales de la ejecutiva federal de las JSE, firma un documento en el que solicita al Gobierno que prohíba la venta del juego y lo retire de las tiendas. El juego de PopTop Software, recomendado para mayores de 13 años, es un simulador de gestión que permite tomar las riendas de una república caribeña. Este título ya había sido criticado por un informe de Amnistía Internacional por fomentar "los comportamientos dictatoriales", aunque sus autores insisten en que se trata de una parodia de las dictaduras sudamericanas en el que los jugadores disponen de libertad para utilizar las estrategias de juego que consideren más convenientes. En opinión del autor de la denuncia, *Trópico* es un juego "peligroso" que defiende y convierte el fascismo "en un tipo de divertimento".



¿Debemos jugar a *Trópico*? ¿Corremos el riesgo de convertirnos en fascistas recalcitrantes?

ARDE DIABLO

El parche 1.08 de Diablo II, un infierno



A una semana del lanzamiento de la expansión de *Diablo II*, *Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment sorprendió a todos los usuarios del juego con un parche que lo modificaba por completo y equiparaba muchas de sus características a la expansión. El mayor de los problemas fue el exagerado nivel de dificultad que alcanzaron los enemigos, por lo que no tardaron en llegar voces que acusaban a Blizzard de hacerlo para obligar a los jugadores a comprar la expansión y así acceder a objetos que les permitieran sobrevivir. La presión ejercida por los usuarios de *Diablo II* fue de tal magnitud que Blizzard anunció al día siguiente la marcha atrás de gran parte de sus supuestas mejoras. Esta tragedia pasajera sirvió para hacerse una idea de lo que será la expansión, ya que todos esos cambios si que se conservarán en *Lord of Destruction*.



CON EUROPA NO SE JUEGA

Electronic Arts suaviza el contenido de Global Operations



Vale, ya no aparece España, pero ¿alguien ha pedido su opinión a los peruanos o los argentinos?

Hace unas semanas Electronic Arts anunció que había comprado los derechos para distribuir *Global Operations*, el polémico juego de acción táctica de Barking Dog y Crave Entertainment. El juego incluía escenarios de lucha antiterrorista basados en conflictos reales como los del País Vasco, Irlanda del Norte o Chechenia, lo que provocó una cierta polémica en nuestro país y el resto de Europa. Todo indica que Electronic Arts ha decidido tomar cartas en el asunto, ya que en la página web del juego las misiones localizadas inicialmente en España, donde se podía jugar como la Ertzaintza o ETA, suceden ahora en Argentina y ya no aparecen ni Irlanda del Norte ni Chechenia. Al final, el juego recreará conflictos políticos armados en países como Perú, Sri Lanka o Argentina. También habrá un escenario ficticio en el túnel del Canal de la Mancha. En cuanto a la jugabilidad, podrás formar parte de 28 equipos, ya sean cuerpos de élite, guerrillas revolucionarias, paramilitares y fuerzas de seguridad internacionales como la ONU, y utilizar 32 armas y complementos como gafas de visión térmica.

CERCO A LA PIRATERÍA

16 detenidos y cerca de 2.000 copias ilegales incautadas

La FAP (Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual) ha informado de las últimas intervenciones policiales contra la piratería de videojuegos. Según su informe, la Guardia Urbana de Barcelona detuvo recientemente a 13 personas a las que confiscó un total de 1.807 CD con juegos de PC, Dreamcast y PlayStation. En Madrid, agentes de la policía nacional detuvieron a tres personas y se incautaron de 64 videojuegos que los detenidos intentaban vender en la calle. En la misma ciudad, la Policía Judicial intervino en un establecimiento de un centro comercial 65 CD con juegos copiados para PlayStation, Dreamcast, PC y PlayStation 2.



Gran parte de la venta ilegal de videojuegos se realiza en los mercadillos.

COMMANDOS EN LA CÁRCEL

CDV Software publicará en noviembre Escape from Alcatraz



¿Eres un rebelde antisistema experto en fugas? *Escape from Alcatraz* te interesa.

CDV Software, editora alemana de éxitos inéditos en nuestro país como *Cossacks* o *Sudden Strike*, tiene en su haber un nuevo juego que combina diversos géneros. *Escape from Alcatraz*, desarrollado por Philoslabs, sigue la línea táctica que tan popular hiciera *Commandos*, el cada vez más imitado título de los españoles Pyro Studios, a la que añade elementos de acción y aventuras. Tu objetivo será ayudar a un grupo de rebeldes, todos ellos con habilidades especiales, a escapar de diferentes tipos de prisiones. Además de realizar misiones de sabotaje contra el gobierno, en cuanto tu comando escape, deberá ponerse manos a la obra y rescatar al cabecilla de este grupo de rebeldes de la prisión más segura de la historia: la isla de Alcatraz, en la bahía de San Francisco.

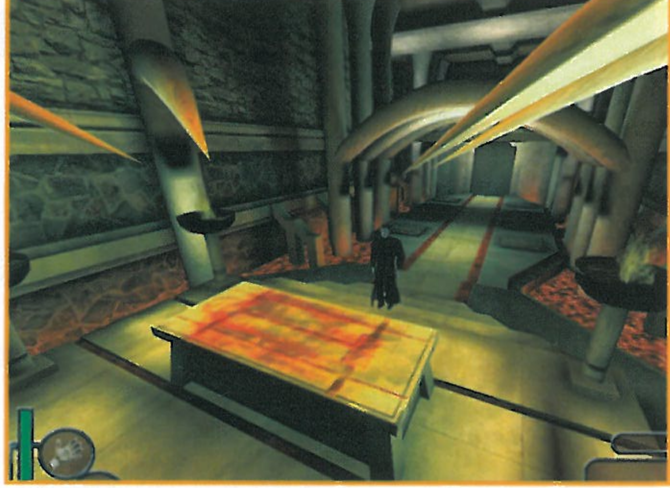
LIMPIEZA ÉTNICA EN EL NUEVO MUNDO

Los autores de Cossacks preparan American Conquest

GSC Game World, el estudio ucraniano autor de *Cossacks*, está desarrollando un nuevo juego de estrategia en tiempo real llamado *American Conquest*. El juego se centrará en la exploración y colonización de las Indias Occidentales, es decir, América, y cubrirá más de 300 años, desde el descubrimiento en 1492 hasta bien entrado el siglo XVIII. Podrás escoger entre 12 naciones y civilizaciones, entre ellas Inglaterra, España, los incas o los mayas. Cada una de ellas dispondrá de sus unidades, arquitectura y desarrollo económico y tecnológico propios. GSC Game World está utilizando una versión mejorada del motor gráfico de *Cossacks*, que soporta mapas 3D más grandes, escenarios más detallados y ejércitos más numerosos. *American Conquest* incluirá cuatro campañas para un solo jugador y partidas multijugador de hasta siete jugadores, todas ellas centradas en el combate y la diplomacia, aunque también la gestión de recursos y la construcción tendrán un papel relevante. El juego estará finalizado en el 2002.



La conquista de América cinco siglos después.



ÁNGELES PERVERSOS

Nuevo juego de terror en el horizonte

Nefandus: The Wrath of Angels es un juego de acción y aventuras en 3D que está siendo desarrollado por el estudio checo Black Element Software. El juego se enmarca dentro del género de terror inspirado en las sagas *Alone in the Dark* y *Resident Evil*. Armado hasta los dientes, te enfrentarás en tercera persona a toda suerte de zombis y almas en pena. Lo más destacable del juego son su cámara dinámica, que cambia en función de tus movimientos o las acciones de tus enemigos, y su motor gráfico, capaz de producir efectos de niebla e iluminación realistas y enormes escenarios con un altísimo nivel de detalle. Black Element todavía no ha anunciado ni la fecha de lanzamiento ni el editor del juego.

NOVEDADES EN EL FRENTE

Westwood publica un editor de mapas para Red Alert 2

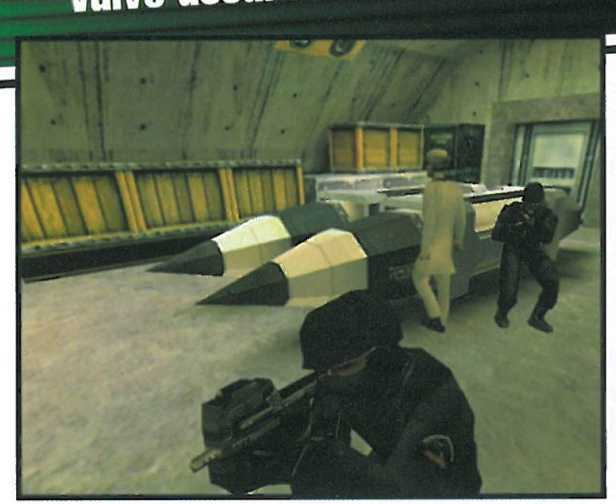
Tras poner a disposición de los jugadores una docena de mapas adicionales para *Command & Conquer: Red Alert 2*, Westwood Studios ha publicado recientemente (http://westwood.ea.com/) el editor de mapas y misiones oficial del juego. Se llama *FinalAlert 2* y su descarga es gratuita. Con él podrás crear misiones para un solo jugador o mapas multijugador, con todos los vehículos, tropas de infantería y monumentos que aparecen en el juego original. *FinalAlert 2* te permite también ajustar el comportamiento de las unidades controladas por la IA en las misiones para un solo jugador.



Con el editor de *Red Alert 2* puedes dar rienda suelta a tu nostalgia por la guerra entre bloques.

COUNTER STRIKE EN SOLITARIO

Valve desarrollará finalmente Counter Strike: Condition Zero



La industria de desarrollo de juegos es imprevisible y, como demuestra la historia del segundo título *Counter Strike*, rocambolesca y completamente dependiente del prestigio y el nombre de unos cuantos diseñadores. Recientemente se ha desvelado que Rogue Entertainment estaba desarrollando, bajo encargo de Valve Software, *Counter Strike: Condition Zero*, una versión para un solo jugador de *Counter Strike*. Sin embargo, tras la escapada del productor Jim Molinets de Rogue a Sony, Valve les ha retirado el proyecto y han pasado a desarrollarlo ellos mismos. Como consecuencia, se está produciendo una estampida en Rogue y la compañía corre el riesgo de desaparecer. Conviene dejar claro, con todo, que *Condition Zero* será un título independiente del juego original y que, al contrario de lo que se ha rumoreado, será una colección de misiones para un solo jugador.

GUERRAS BARRIOBAJERAS

El motor de UT da vida a un nuevo shooter



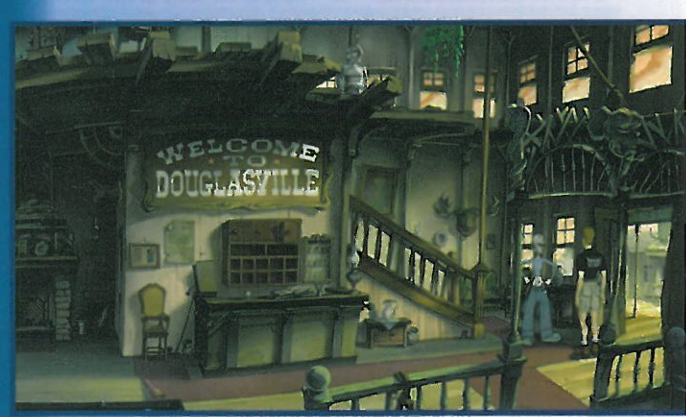
Los bajos fondos de las ciudades del futuro son el escenario de *Devastation*.

Tras año y medio de trabajo en el mayor de los secretos, el estudio norteamericano Digitalo Studios ha desvelado su nuevo proyecto. Se trata de *Devastation*, un juego de acción en primera persona basado en equipos, en cuyo desarrollo Digitalo ha utilizado una versión modificada del motor *Unreal* de Epic Games. Ambientado en un futuro no muy lejano, el juego describe las luchas callejeras protagonizadas por diferentes personajes en las zonas urbanas más degradadas. Aunque tendrá un modo para un solo jugador, *Devastation* hará hincapié en las partidas multijugador y contará, de hecho, con mapas específicos para jugar *on line* en los modos *deathmatch* y Capturar la bandera. Con este juego, Digitalo podrá quitarse la espina de no ver completada la expansión de *Unreal Tournament* que estaba realizando y que fue cancelada por Infogrames hace unas semanas (ver número 6). *Devastation* está ya casi terminado y Digitalo espera publicarlo este otoño.

¡JO, QUÉ VIAJE!

Runaway por fin en la calle

Este mes Dinamic publicará la nueva aventura gráfica desarrollada por los españoles Péndulo Studios, que en el momento de escribir estas líneas estaba en su última fase de testeo. *Runaway: A Road Adventure* narra las desventuras de un estudiante a punto de graduarse que un buen día empieza a sufrir el acoso de la mafia de Nueva York. A Brian no le queda más remedio que huir a la desesperada y emprender un viaje por carretera acompañado de una misteriosa bailarina de strip-tease. En su periplo conocerá a un montón de personajes muy particulares e intentará averiguar qué es lo que busca la mafia y por qué creen que lo tiene él. El juego incluye más de 30 personajes interactivos, más de media hora de secuencias cinemáticas y alrededor de 100 escenarios.



Una aventura gráfica española de primerísima calidad.

NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO. NADA QUE PERDER.



"EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS ENVOLVENTE E INNOVADOR AL QUE HAYAS JUGADO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. DESAFIANTEMENTE ORIGINAL, EMPAPADO DE ESTILO, ESCRITO DE FORMA FAMILIAR Y EN UNA DEPORTIVA SECUENCIA DE UNA ACCIÓN ELECTRIZANTE... LA VERDADERA JUGABILIDAD VA A TODA VELOCIDAD DE FORMA BRILLANTE."

PC GAMER

NO CRUZAR UN HOMBRE SIN NADA QUE PERDER NO CRUZAR UN HOMBRE SIN NADA QUE P







MAX PAYNE™

DESARROLLADO POR PRODUCIDO POR: PUBLISHERS:













PlayStation 2



DISTRIBUIDO POR:

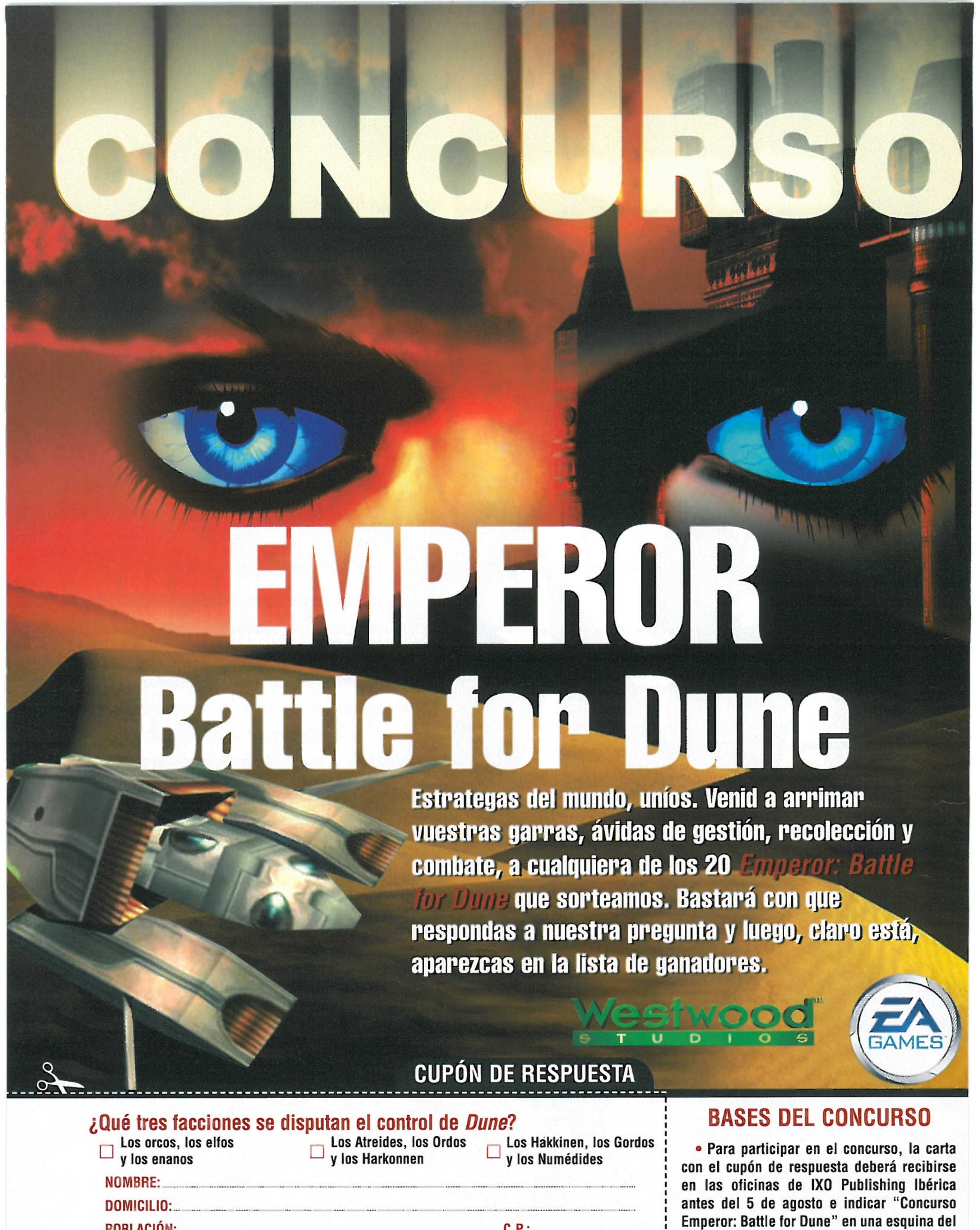
PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



www.thq.co.uk



¿Qué tres facciones se disputan el control de *Dune*?

☐ Los orcos, los elfos y los enanos

☐ Los Atreides, los Ordos y los Harkonnen

☐ Los Hakkinen, los Gordos y los Numédides

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Emperor: Battle for Dune" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de agosto y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de septiembre.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

DAÑOS COLATERALES

La guerra de Vietnam revive en Myth II: Green Berets



Myth II pasa de los escenarios fantásticos a la jungla de Vietnam en *Green Berets*.



Además de aportar al lenguaje eufemismos militares como "daños colaterales", la guerra de Vietnam ha servido de escenario para películas y juegos. Take 2 publica este verano en Estados Unidos *Myth II: Green Berets*, un juego de combate táctico en tiempo real basado en el motor 3D de *Myth II*. De hecho, *Green Berets* incluye *Myth II: Soulblighter*. La conversión total realizada por Take 2 traslada la jugabilidad de *Myth II* a la junglas del sudeste asiático. Al mando de un pequeño escuadrón de soldados, deberás llevar a cabo diez misiones tras las líneas enemigas, como rescatar a pilotos perdidos, infiltrarte en bases, sabotear torres de comunicaciones o eliminar a oficiales.

PARTYS VERANIEGAS

Citas en Valladolid, Estepona, Vitoria y Valencia



¿Que todavía no te has inscrito en ninguna party para este verano? Pues no será porque no tengas donde elegir. A las conocidas Campus Party, Euskal Party y PartySur hay que añadir una nueva cita, la Cyberjoven de Valladolid. Así que apunta en la agenda: Cyberjoven (www.cyberjoven.org), Valladolid, 6-8 de julio; PartySur 2001 (www.partysur.org), Estepona, 20-22 de julio; Euskal Party 9(www.euskal.org), Vitoria, 26-29 de julio; y la de mayor capacidad, 2.000 personas, la Campus Party 2001 (www.campus-party), Valencia, 6-12 de agosto.

TOQUE PERSONAL

Disponible un editor para Half-Life: Blue Shift



Black Mesa empieza a ser un segundo hogar para muchos jugadores.

Los desarrolladores de juegos piensan cada vez más en los aficionados a crear por su cuenta mapas y *mods*. No hay juego importante que no tenga su editor de niveles. Es el caso de la nueva expansión de *Half-Life*, *Blue Shift*, recién publicada por Vivendi Universal. Sus autores, Gearbox Software, ya han puesto a disposición de todos los jugadores un SDK (Software Development Kit o editor) para el juego. Puedes bajártelo de la web del Valve Editing Resource Center (www.valveerc.com/entities/?game=0005). Con esta herramienta podrás alterar los 27 mapas de la expansión o crear gráficos, texturas y niveles nuevos para este episodio en el que encarnas a un guardia de seguridad del centro de investigaciones de Black Mesa.

FUGITIVOS ESPACIALES

Escenario de ciencia ficción opresiva en Harbinger



***Harbinger* viene a ser como *Desafío total*, pero en una nave espacial.**

El estudio norteamericano tiene previsto publicar a finales de año *Harbinger*, un nuevo juego futurista de acción y rol ambientado en una enorme nave espacial. Esta nave se dedica a ir por el espacio devastando planetas y matando al personal. Los supervivientes de la matanza son recluidos en la nave y utilizados como cobayas de experimentos de los que los nazis estarían orgullosos.

En el juego puedes elegir entre tres personajes (humano, robot y un miembro de una raza alienígena), con los que controlarás a un pequeño grupo de prisioneros que escapan e intentan formar una sociedad de rebeldes oculta en las profundidades olvidadas de la gigantesca nave.

Los combates, en tiempo real, se producen entre tu grupo de rebeldes y las patrullas que peinan la nave en tu busca. Los aspectos más relevantes del juego son la inteligencia artificial, un argumento no lineal y un nuevo motor con iluminación dinámica, efectos de partículas y *antialiasing* en los personajes.

COLONIAS DE ULTRAMAR

Fortalezas coloniales del siglo XVII en Fort Commander



No, en el juego no eres un pirata, sino todo un virrey caribeño.

El estudio austriaco Zenith trabaja en *Fort Commander*, un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el Caribe colonial del siglo XVII. En el juego serás el comandante de una fortaleza y tendrás que gestionar su crecimiento, crear una flota naval, reclutar un ejército y defenderlo de los ataques enemigos.

La característica más llamativa de la jugabilidad de este título es el sistema de órdenes en cadena en que se basa, por el que las órdenes van pasando de uno a otro personaje hasta que alcanzan su objetivo.

Fort Commander presenta también elementos de rol, como las características propias de cada personaje, que definirán su comportamiento durante las batallas. Tu objetivo será conquistar otros asentamientos coloniales y fortalecer tu ejército con el desarrollo de nuevas unidades y tecnología. La diplomacia y el comercio serán los otros dos pilares del juego.

REGRESO A ULTIMA

Peroxide hace un remake 3D del clásico juego de rol

La llegada de los gráficos 3D a la popular saga de juegos de rol *Ultima*, no sólo se limita a *Ultima Online: Third Dawn*. A punto de que Electronic Arts publique este último título (que al final no se ha traducido al castellano), resulta que el estudio danés Peroxide Entertainment está realizando una nueva versión del primer *Ultima* con un motor gráfico 3D. El juego se llama *Ultima I: A Legend is Reborn* y en él volverás a ser Avatar, enviado a Britannia para combatir a las fuerzas del mal. Peroxide no ha anunciado aún cuándo tendrá finalizado el juego.



20 años separan el primer *Ultima* de su conversión a la 3D.


TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
THE SETTLERS IV
Increíbles gráficos detallados y nueva función de zoom.
Nueva "Tribu Oscura" (mejor que no te la encuentres,...).
Multitud de nuevos rasgos en las áreas de construcción, estrategia multijugador e Internet.
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Blue Byte
PC CD ROM
BLUE BYTE GAME CHANNEL
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
FRIEND WARE
www.friendware.es
© 2001 Blue Byte Software. All rights reserved. Settlers® is a registered trademarks of Blue Byte Software. Blue Bytes Software Inc. is a company of ubi Soft Entertainment S.A.


GAME LIVE PC
SUSCRÍBETE
Entra en juego
dinamic
MultiACTION2000
Arcade
Aventura Gráfica
Estrategia
BROKEN SWORD II
Multi ACTION
dinamic
MultiSPORTS2000
Fútbol
Golf
Rally
actua SOCCER 3
Golf PRO
Multi SPORTS
No te lo pienses
Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono.
No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia
de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia.
Además, por el precio de diez números tendrás un año completo.
Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!

LEGIONES DE ROBOTS

Microsoft anuncia la expansión de MechWarrior



Este otoño Microsoft publicará *Black Night*, la expansión de su juego de combate de robots *MechWarrior 4*. Cyberlore, autores de *Majesty* y la expansión de *Warcraft II*, se encargan del desarrollo de la expansión, que incluirá nuevos *mechs*, vehículos y opciones de personalización, así como una nueva campaña para un solo jugador y nuevos modos multijugador. También incluirá una opción muy curiosa, un mercado negro donde podrás comerciar con otros jugadores y obtener nuevas partes para tus *mechs*. En la campaña para un solo jugador encarnarás a un mercenario de la Legión Negra que lucha en el bando de la casa Steiner, una de las facciones en liza.

ESPACIO AÉREO SATURADO

Simuvuelo 2001 reúne en Huesca a 200 pilotos virtuales



Vista virtual del aeropuerto de Zaragoza, más animado que de costumbre.

El AeroClub Simuvuelo (Asociación Española de Aficionados a la Simulación de Vuelo) celebró a finales de mayo su octava reunión anual en el Aeródromo de Monflorite (Huesca). Más de 200 pilotos y controladores virtuales participaron en el evento, donde tuvieron la oportunidad de demostrar sus conocimientos de simulación PC, primero en un avión real y luego en las pruebas y campeonatos de simulación aérea que se organizaron paralelamente a los vuelos en ultraligero, avionetas o planeadores. Una semana antes, los participantes realizaron un vuelo multitudinario virtual con *Flight Simulator 2000* desde el aeropuerto de cada uno hasta el de Zaragoza, y allí cambiaron a avioneta para realizar un vuelo visual hasta Monflorite. Fue una noche de servidores y espacio aéreo virtual colapsados. Si te interesa el mundo de la simulación aérea civil, no dejes de visitar la web de Simuvuelo (www.simuvuelo.org), donde encontrarás más información sobre la reunión de Monflorite y las numerosas actividades de la asociación.

LOS AFORTUNADOS DE MAYO

Los ganadores del concurso *Summoner* son:

Salvador Moreno, Cornellà (Barcelona). Luis García, Alcalá de Henares (Madrid). Jorge Roy, Zaragoza. Francisco Villalba, Barcelona. Jesús de la Calle, Ermua (Vizcaya). Edwin Muñoz, Madrid. Arturo Nechyporenko, Fuentes de Ebro (Zaragoza). Antonio Viña, Gandía (Valencia). Salvador Villegas, Roquetas de Mar (Almería). J. Manuel Mederos, Sta. María de Guía (Las Palmas). Raúl Fernández, Sant Cugat, (Barcelona). Egoitz Tijero, Abanto (Vizcaya). Luis M. Aleixandre, Puerto de Sagunto (Valencia). Pedro Calvete, Sariñena (Huesca). J. Ignacio Parreño, Madrid. Lander Abaselo, Bilbao. Daniel García, Villagonzalo Pedernales (Burgos). Alejandro Dobarro, A Coruña. Salvador Moreno, Almazora (Castellón). Ignacio García, Villafranca de los Barros (Badajoz).

Los ganadores del concurso *Black & White* son:

Antonio Martínez, Granada. Carlos González, Barcelona. Carlos A. De Melo, Pineda de Mar (Barcelona). Fernando Botana, A Coruña. Andrés Caso, Cangas de Onís (Asturias). Antonio J. Canela, Lucena (Córdoba). Miquel Moyà, Capdepera (Mallorca). Rodrigo Martínez, León. Inocente Olmo, San Javier (Murcia). Álvaro García, Reinosa (Cantabria). David Molina, San Agustín de Guadalix (Madrid). Luis C. Rubio, Arnedo (La Rioja). Francisco Esperón, Pontevedra. Jonathan Fernández, Guardo (Palencia). Manuel J. Soto, Jerez de la Frontera (Cádiz). Jesús Aranda, Magán (Toledo). Tomás Ureña, Cartagena (Murcia). José M. Tomás, Amposta (Tarragona). Martí Casals, Barcelona. Francisco J. Rodrigo, Leganés (Madrid)

Los ganadores del concurso *The Fallen* son:

Daniel Cardona, Ciutadella (Menorca). Emilio Fernández, El Prat de Llobregat (Barcelona). José M. Alviz, Zaragoza. Fco. Javier Tatay, Castellar (Valencia). José A. Sánchez, Peñalosa (Córdoba). Fco. Javier González, Madrid. J. Antonio Mera, San Fernando (Cádiz). Óscar Villagrá, Sestao (Vizcaya). Mª Luisa Moreno, Sta. María de Guía (Las Palmas). Juan Fco. Burgos, Málaga. Francisco J. Baquero, Huelva. Francisco Saurina, Barcelona. Manuel J. Acosta, Móstoles (Madrid). José Fariñas, Sada (A Coruña). Adrián González, Vigo (Pontevedra). Antonio Montalbán, Águilas (Murcia). Mario Abad, Melilla. Antonio Parrado, Valencia. Marco Antonio Moreno, Talaver de la Reina (Toledo). Roberto Figueroa, Medina del Campo (Valladolid). Francisco J. Guijarro, Cartagena (Murcia). Pedro J. Herrero, Quintanar de la Orden (Toledo). César Naranjo, Zaragoza. Daniel Riera, Calaf (Barcelona). Héctor Icardo, Valencia. Cristian Folch, Barcelona. Antonio del Fresno, Rubí (Barcelona). Fernando Venegas, Alcobendas (Madrid). Raúl Ruiz, Badajoz. Quim Muñoz, Girona. Gotzon Illarra, Pasajes Antxo (Guipuzkoa). Miguel Á. Rivera, Málaga. Antonio de las Heras, Lliçà d'Amunt (Barcelona). Henry Lo Huang, Valencia. Marc Evangelista, Barcelona. Carlos Martínez, Ibi (Alicante). Jaume Ruset, Blanes (Girona). Miguel A. Fdez. Sangrador, Palencia. Iván Díaz, Segovia. Andrés Alonso, Estella (Navarra). Roger Figueras, Riudarenes (Girona). Juan A. García, Peloche (Badajoz). Eduardo Ezcurdia, Bilbao. Fco. Javier Ortega, Barcelona. Iker Molinero, Bilbao. Alberto Díez, Leganés (Madrid). Manuel Aragón, San Pedro de Alcantára (Málaga). Jorge Jimena, Oviedo. Tamara Fernández, Pola de Siero (Asturias). Javier Escartín, Huesca.



¿EL JUEGO DE RALLIES DEFINITIVO?

Friendware publica en septiembre Rally Championship Xtreme



Super Street Challenge es un juego de carreras protagonizadas por 10 de los coches más rápidos y caros del mundo. Las competiciones no tendrán límite de velocidad y se desarrollarán en 16 circuitos y siete ciudades, entre las que se incluyen Mónaco, Londres, Roma y Los Ángeles. El juego está siendo desarrollado por Exact Entertainment y entre los vehículos disponibles se encuentran coches como el S7 Supercar, cuyo precio supera los 70 millones de pesetas, y modelos de Lotus, Bertone, Fioravanti, Callaway y Modena. Activision asegura que el juego será espectacular, con gráficos en alta resolución que se sucederán a una velocidad de 60 imágenes por segundo. Otras características a destacar son el modelado de daños en tiempo real y la conducción realista de los coches, además de todo tipo de efectos climáticos. También podrás diseñar tu propio vehículo con el editor de coches que incluirá el juego.



La serie Rally Championship sigue apostando por una conducción de rallies realista.

DIVERSIÓN SIN COMPLICACIONES

Nuevo juego infantil de los creadores de Grouch

La compañía española Revistronic, autores de *3 Skulls of the Toltecs*, *Toyland Racing* y *Grouch*, han terminado *ToonCar*, un nuevo juego infantil de carreras de minicoches y conductores cabezones. El juego se inspira en los dibujos animados y ofrece 14 personajes, 10 circuitos y 10 vehículos a cuál más extravagante. Podrás elegir entre pilotos como Ghandi o Jezulín y, al volante de un Seiscientos o incluso un Jaguar, correr por Marruecos, Japón y hasta por Venus o la Luna. A lo largo de los circuitos te irás encontrando cajas mágicas con ítems y armas que te ayudarán a ganar la carrera. Hasta ocho jugadores podrán participar en las carreras de *ToonCar* en red LAN o a través de Internet, y cuatro en un mismo ordenador a pantalla partida. Revistronic no ha revelado todavía ni el editor ni la fecha de lanzamiento del juego.



¿Personajes cabezones? Sinónimo de juego infantil.

A LA CARRERA

X-COM ALLIANCE CONGELADO



Infogrames ha decidido paralizar el proyecto *X-COM Alliance*, un juego de acción en primera persona basado en el universo *X-COM* que estaba desarrollando Microprose. La marcha de un programador clave del equipo de desarrollo, los numerosos retrasos y la apuesta por *X-COM: Enforcer* han acabado por dejar el juego a la deriva.

CIRCUITOS EXTRA PARA ERACER

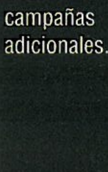
Rage vende en su web oficial (www.rage.com/store/eracerpack.asp) un *pack* de expansión con tres circuitos nuevos para su juego de carreras multijugador *eRacer*. Por 4,99 libras (unas 1.400 pesetas) podrás correr por una base militar (evitando los disparos), una estación de autobuses abandonada y las colinas de Tarn Henge.

MICROSOFT ÉTICO

Microsoft Ibérica se ha adherido al Código Ético de Autorregulación sobre el etiquetado y la publicidad de los videojuegos en España. El Código fue aprobado hace seis meses por las diez compañías que forman parte de la asociación ADESE. Todos los juegos de Microsoft incluirán a partir de ahora las etiquetas de clasificación por edad.

EXPANSIÓN PARA KOHAN

Aunque *Kohan: Immortal Sovereigns* no llegará a nuestro país hasta septiembre, este juego de estrategia en tiempo real está teniendo tan buena acogida en otros países que sus autores, TimeGate Studios, ya preparan una expansión. *Kohan: Ahriman's Gift* ofrecerá nuevos héroes y hechizos, un editor, más opciones multijugador y tres campañas adicionales.



MEN IN BLACK

Infogrames ha anunciado que ha comprado los derechos para realizar y publicar juegos de la franquicia de Sony Pictures *Men in Black*. El acuerdo incluye la serie de dibujos animados, la película original y la secuela que se está realizando actualmente.



NUEVO MAPA PARA THE CONQUERORS



Ensemble Studios ha colgado en su página web (www.ensemblestudios.com) un nuevo mapa (con éste ya van 14) para *Age of Empires II: The Conquerors*. Se llama Seasons y es un mapa sólo para partidas multijugador que elige de forma aleatoria entre las cuatro estaciones del año cada vez que juegas.

WARRIOR KINGS EN NOVIEMBRE

Warrior Kings, el esperado juego de estrategia en tiempo real de Black Cactus, cambia de fecha de lanzamiento y de distribuidora. Sierra ha optado por no publicar el juego ante la posibilidad de que no estuviera acabado este año. No obstante, Microïds, el nuevo distribuidor del juego, ha afirmado que lo publicará en noviembre.



SETTLERS IV AMBICIOSO

Ubi Soft lanzará en septiembre un *pack* de misiones para *Settlers IV*, la cuarta entrega de la conocida serie de juegos de estrategia de Blue Byte. Con este *pack* podrás crear tus propios mapas y participar en cinco nuevas campañas con cerca de 50 misiones. En noviembre aparecerá una expansión que introducirá una nueva tribu, los Troyanos.

POLICÍAS SIN ESCRÚPULOS

El nuevo juego de Revolution pondrá a prueba tu ética

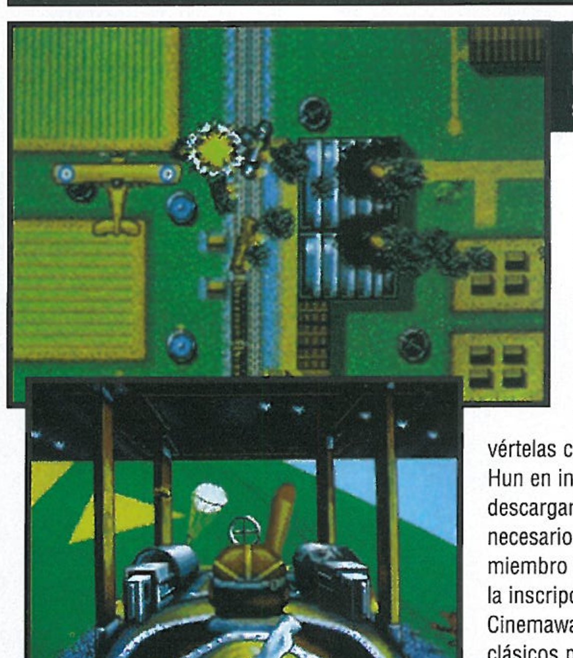


¿Eres un bestia o un buen policía? Lo descubrirás en *Good Cop Bad Cop*.

Revolution, los creadores de la serie *Broken Sword*, han cambiado de registro para desarrollar un juego de acción basado en las películas americanas de policías. *Good Cop Bad Cop* te plantea el dilema moral de seguir métodos violentos o ajustarte a la ley en la piel de un policía. De hecho, el objetivo de Revolution es desafiar las emociones y reacciones del jugador frente a situaciones de máxima tensión. El juego te meterá de lleno en tiroteos, persecuciones por los tejados y refriegas en escenarios urbanos concurridos. La polémica está servida, pues podrás tirar abajo puertas, detener a sospechosos, torturarlos, darles palizas, herirlos o incluso eliminarlos directamente. La fecha de publicación prevista para el juego es la segunda mitad del 2002.

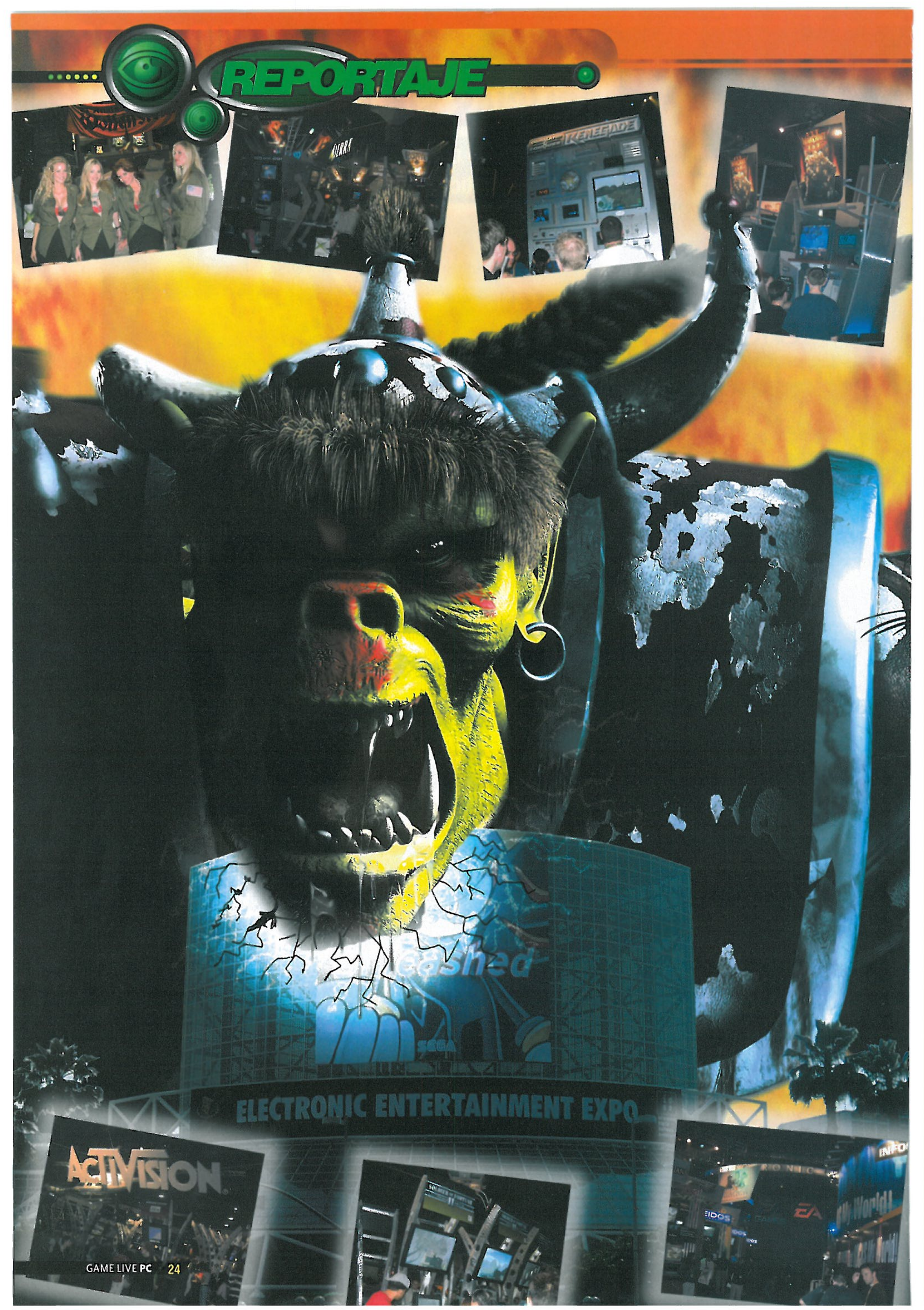
CLÁSICOS GRATIS

Nuevo juego gratuito en Cinemaware



Los clásicos nunca mueren, y menos aún si son gratuitos.

Cinemaware ofrece en su web (www.cinemaware.com) otro juego clásico gratuito, *Wings*. Se trata de un título publicado en 1991 para la consola Amiga que te mete en la piel de un piloto de la Primera Guerra Mundial. A lo largo de más de 200 misiones, podrás destruir ejércitos, bombardear aeropuertos y vértelas con los pilotos del ficticio imperio Hun en intensas batallas aéreas. Para descargarte el juego y el emulador necesario, deberás primero hacerte miembro de Cinemaware. Pero no temas, la inscripción también es gratuita. Cinemaware prevé publicar más títulos clásicos próximamente.


RENEGADE
SIERRA
eashed
SEGA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
ACTIVISION
EIDOS
EA



NOVEDADES DE LA A A Z

Una fracción de segundo antes del cierre definitivo de este número, nos llega la noticia de que se han hecho públicos los premios de la E3, la feria de videojuegos más grande del mundo. Nosotros, que estuvimos allí, no podemos sino estar de acuerdo (con matices) con que *Star Wars Galaxies* fue el mejor de los juegos exhibidos, *Neverwinter Nights* el mejor juego de rol, *The Sims Onlne* la mejor simulación y *Age of Mithology* el mejor juego de estrategia. Pero hubo, más, mucho más. Por eso te hemos ordenado de la A a la Z los principales títulos que pudimos disfrutar en nuestra excursión californiana.

AGE OF MYTHOLOGY

Sortilegios en tiempo real

ESTRATEGIA · ENSEMBLE STUDIOS

Mientras Celtiberia duerme, Ensemble Studios está dándole la última capa de pintura a *Age of Mythology*, su personal contribución al desarrollo de la estrategia en tiempo real. Bruce Shelley y su equipo han trabajado duro para estar a la altura de sus anteriores producciones. El propio Shelley se encargó de presentar el juego a la prensa y destacó que no puede hablarse de una tercera parte de *Age of Empires*, aunque sí conserva características de esta saga, en especial la interfaz.

En esta ocasión, uno de los elementos estratégicos decisivos serán las intervenciones de dioses y otros seres de las mitologías egipcia, griega y vikinga. El jugador podrá solicitar ayuda divina en varios momentos del juego, y ésta puede consistir en "milagros" tan espectaculares como una súbita tormenta de fuego que arrase la ciudad enemiga. También podrás enrolar en tu ejército a seres míticos como gigantes, minotauros o grifones, que desempeñarán el papel de unidades especiales. Como nos mostró Bruce Shelley, jefe del proyecto, éstas tendrán habilidades como "congelar o transformar en piedra a las unidades enemigas".



Además de las unidades mitológicas, cada una de las civilizaciones tendrá sus héroes, que serán, como en *Age of Empires*, unidades corrientes con un índice de ataque y defensa superior. Su principal ventaja es que serán los únicos que puedan invocar a los dioses y lanzar conjuros. Algunos de ellos lo serán por defecto, pero si eliges a los griegos tendrás la posibilidad de crear tus propios héroes promocionando las unidades que mejor respondan en las batallas.

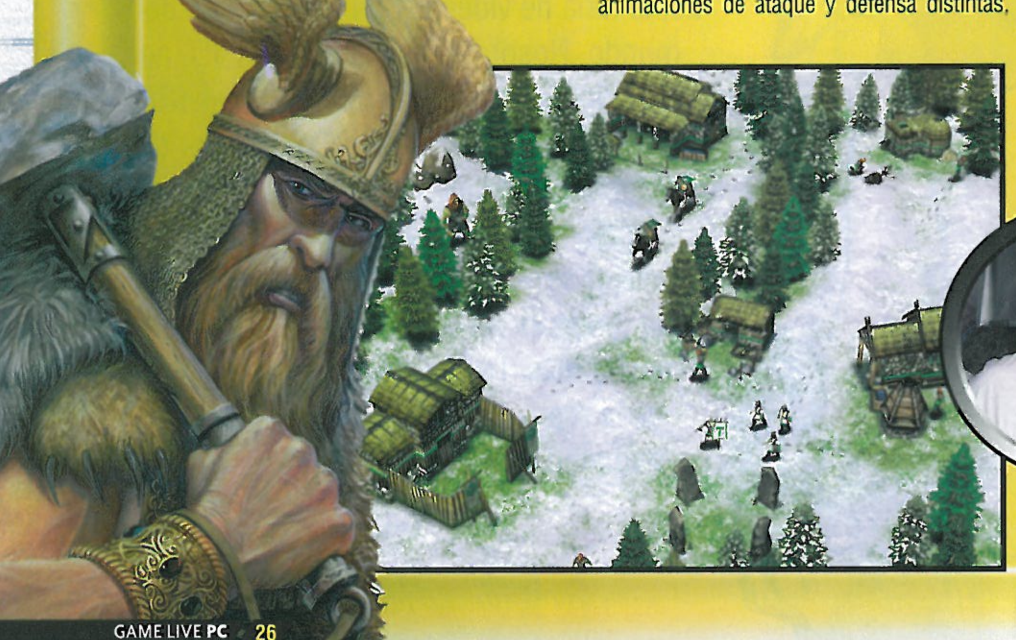


Motores y árboles

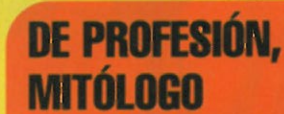
Aunque los gráficos pueden recordar a sus antecesores, se ha trabajado en un nuevo motor y dejado atrás la perspectiva isométrica para entrar en el mundo de las 3D. Será posible mover la cámara para ver la acción desde distintas perspectivas y gozar de una luz dinámica que permite transiciones día noche. Además, las unidades dispondrán de animaciones de ataque y defensa distintas, con lo que el juego ganará en realismo.

En cuanto a la forma de jugar, será más o menos la de siempre, con un árbol tecnológico para cada civilización, que variará ligeramente dependiendo del dios al que sigas. Las maravillas tendrán mayor relevancia, ya que en algunos casos te permitirán disfrutar del favor de los dioses más a menudo.

El modo multijugador incluye un nuevo tipo de mapa y nuevas opciones de juego, así como diferentes situaciones en el inicio de las partidas. Según Bruce Shelley, "se ha trabajado mucho las opciones multijugador, pero sobre todo queremos darle un poco más de vida a las campañas en solitario". Por ello se han incluido personajes y héroes "que sirven de guía a la historia, dan algo de linealidad y aportan al juego un cierto componente narrativo".



DE PROFESIÓN, MITÓLOGO



Bruce Shelley se alejó por unos días de los estudios de Ensemble para presentar a la prensa *Age of Mythology* en vivo y en directo. Este proefesional con más de 20 años de experiencia en el sector se aseguró un duradero prestigio al colaborar con Sid Meier en los primeros Railroad Tycoon y Civilization. Pero ha sido su participación en Age of Empires la que le ha hecho un hueco en la cúspide del diseño virtual.

ANARCHY ONLINE

ROL ON LINE · FUNCOM

Tras el testeo público de *Anarchy Online*, parecía claro que el juego tenía demasiados problemas técnicos como para editarse este verano. Pero Funcom ha sorprendido a propios y a extraños presentando en la E3 una versión mucho más avanzada, cercana a la imagen ideal que teníamos de este título.

La historia nos traslada a un futuro de lo más lejano, una época infeliz en que la Vía Láctea ha sido totalmente colonizada. Deberás elegir entre ponerte al servicio de la confederación monopolista encargada de recolectar Notum, el recurso más preciado del futuro, o unirte a uno de los clanes que luchan contra su régimen totalitario. Para aquellos que tengan madera de francotirador solitario, siempre quedará la opción de ir por libre y jugarse de verdad el bigote y los higadillos.



El proceso de construcción y desarrollo de los personajes será tan elaborado que por una vez podremos decir que ninguno de ellos se parecerá a otro. Además, dispondrán de vehículos con los que desplazarse por unos mundos plagados de fauna y monstruos, la mayoría de ellos más parte del mobiliario que piezas esenciales en la resolución de las, por otro lado, muy completas misiones.

ARCANUM

ROL · TROIKA GAMES

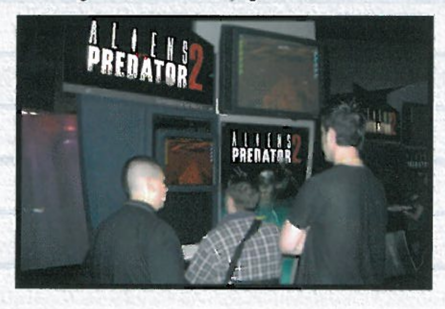
Las similitudes entre *Arcanum* y *Fallout* se deben a que usan el mismo sistema de juego, algo que parece que se está convirtiendo en una costumbre en los juegos de rol actuales. ¿Cansado de jugar en mundos de fantasía medieval? Pues *Arcanum* va a centrarse en una época en que la ciencia está a punto de desplazar a la magia. En este juego no encontrarás clases, para construir tu personaje, deberás elegir su procedencia y sus características principales. Más tarde, con la experiencia suficiente, podrás invertir en el desarrollo de habilidades secundarias, aunque para los niveles más altos te hará falta encontrar que te las enseñen. El juego será totalmente distinto dependiendo de si te decantas por habilidades mágicas o prefieres convertirte en un científico.



ALIENS VS PREDATOR 2

ACCIÓN · MONOLITH PRODUCTIONS

Esta nueva entrega incluirá un modo individual con 21 misiones divididas tres campañas (una para cada uno de los tipos de personaje disponibles: marine, alien y depredador) y 12 niveles multijugador. Pese a que el original fue desarrollado por Rebellion y esta secuela corre a cargo de Monolith, no encontramos diferencias sustanciales ni en los gráficos ni en la jugabilidad.





ABIERTO HASTA EL AMANECER

ACCIÓN · GAMESQUAD

El próximo proyecto de Cryo se basa en la célebre película de Robert Rodriguez y será un juego de terror y gore en el que avanzarás de susto en susto a través de escenarios plagados de monstruos y vampiros. Sus principales bazas son el motor de *The Devil Inside* y la participación en el proyecto de Hubert Chardot, creador de la saga *Alone in the Dark*.

ANNO 1503

ESTRATEGIA · SUNFLOWERS

Se trata de la continuación de *Anno 1602* con un motor gráfico nuevo. La principal novedad, gráficos aparte, es que el juego está ambientado en los albores de la Edad Moderna, tras el Renacimiento, una época en que el comercio cobró tanta o más importancia que la expansión militar. Las civilizaciones podrán cooperar o competir en terrenos como el de la diplomacia o la actividad económica, aunque tampoco faltarán oportunidades para que los jugadores más belicosos se luzcan. *Anno 1503* estará disponible el próximo otoño.



AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

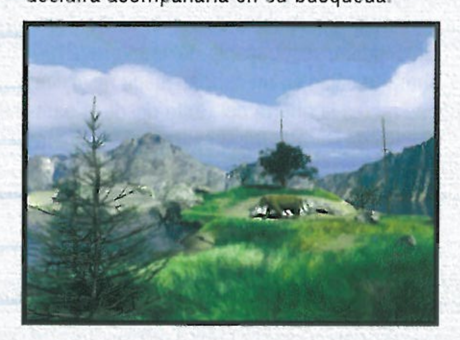
ESTRATEGIA · TRIUMPH STUDIOS

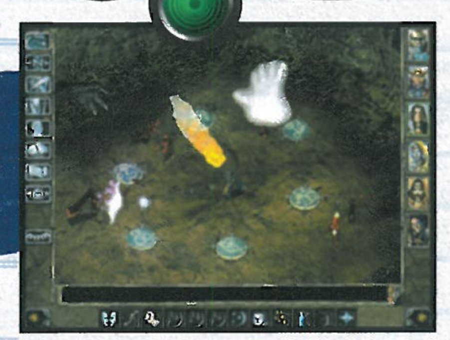
En esta secuela se conservará el sistema de estrategia por turnos, pero tendrás la posibilidad de recolectar recursos, investigar hechizos y reunir ejércitos. Tu nuevo objetivo será sentar al joven mago Merlín se siente en el trono de los hechiceros. En Triumph Studios están trabajando en una nueva interfaz e incluir opciones de diplomacia.

ATLANTIS III

AVENTURAS · CRYO INTERACTIVE

La tercera entrega de Atlantis estará protagonizada por la réplica virtual de la atractiva Chiara Mastroianni, que se verá inmersa en la búsqueda de la Atlántida. Una egiptóloga que intentaba encontrar los restos de una antigua ciudad sufre un accidente con su coche y se salva gracias a la intervención de un amable tuareg que decidirá acompañarla en su búsqueda.





BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

ROL · BIOWARE

La nueva expansión de *Baldur's Gate II* sólo podrá jugarse si dispones del juego original, pero no será necesario que empieces de nuevo. Se podrá acceder directamente a las 80 nuevas áreas, usando uno de los personajes que ya tengas creado. Si lo prefieres, podrás crear uno nuevo y elegir alguna de las nuevas clases. Como el nuevo tipo de mago, que lanzará poderosos hechizos sin saber cual será el resultado.

BATTLE REALMS

ESTRATEGIA · LIQUID ENTERTAINMENT

La joven compañía californiana Liquid Entertainment eligió la E3 para dar a conocer *Battle Realms*, un ETR del que apenas se sabía nada. El equipo de Liquid está compuesto por profesionales de prestigio, muchos ellos ex miembros de Westwood Studios que participaron en su día en clásicos como *Command & Conquer*. En su nueva creación se enfrentarán cuatro facciones orientales, con ninjas y monjes como unidades estrella.

Lo realmente atractivo es la innovadora gestión de los recursos. Por ejemplo, tendrás que recoger agua para regar los campos de arroz, pero tanto el agua como el arroz son necesarios para alimentar a los caballos. Y sin caballos no hay caballería. Encontrar el equilibrio en el uso de los recursos será uno de los principales alicientes del juego.

Los combates prometen algo más que un simple enfrentamiento entre unidades militares, ya que los poderes mágicos y habilidades especiales (la invisibilidad temporal, por ejemplo) figurarán también en el orden del día.





CAPITALISM II

SIMULADOR DE EMPRESA · ENLIGHT SOFTWARE

Aunque no se exhibió material jugable, lo que pudimos ver habla a las claras de un juego más asequible y menos farragoso que el original, sobre todo en lo que a gráficos se refiere. Pese a los prometedores cambios, tu papel será en esencia el mismo: ejercer de máximo responsable de una empresa y hacerte rico, sea como sea.

CONFLICT: DESERT STORM

ACCIÓN · PIVOTAL

La compañía antes conocida como Pumkin Studios, responsable de *Warzone 2100*, ahora trabajan en un curioso juego de acción que recrea la guerra del Golfo desde la perspectiva de George Bush padre y sus esforzados muchachos. En este peculiar *shooter* deberás asegurarte de que toda tu tropa supere las misiones sana y salva, ya que (aunque dispondrás de refuerzos) la experiencia de los soldados será un factor determinante.

COMMANDOS 2

ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS



En Pyro tienen muy claro que un juego por el que se espera durante tanto tiempo tiene que ser mucho más que una simple secuela. Su arma secreta consiste en refinar la jugabilidad para convertir este clásico de la acción táctica y el sigilo en uno de los juegos del año. Nuevos personajes y habilidades, escenarios interiores y superiores dosis de acción son los principales elementos de este *Commandos*. Los personajes podrán realizar varios tipos de acciones, algunas comunes a todos ellos y otras específicas de cada uno. Podrán nadar, conducir vehículos, abrir puertas... Aunque este grado de personalidad no quita que suela ser más útil confiar en los especialistas, así que, si es de bucear de lo que se trata, será mejor que envíes al buzo.

El juego, que fue presentado por el mismo Gonzalo Suárez en las versiones para PC y PS2, volverá a situar la acción en escenarios reales y cargados de historia, como el río Kwai o la prisión de Colditz, aunque recreándolos con alguna que otra licencia. El aspecto gráfico también mejora sustancialmente. Aunque volverá a utilizarse el sistema de mallas de las versiones anteriores, se podrá hacer girar el escenario para adoptar cuatro ángulos de visión diferentes. El juego explotará al máximo las posibilidades de los escenarios que albergan la aventura. Podrás utilizar los tendidos eléctricos, buscar puntos elevados para usar tus armas en condiciones ventajosas o pasar desapercibido disfrazándote de alemán.



El nuevo *Commandos* es más flexible que una porra de plástico y ha recibido un *lifting* hasta la médula que lo convertirá en uno de los juegos más jóvenes y saludables del mercado en los próximos meses.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

La guerra desde muy cerca





ACCIÓN - WESTWOOD STUDIOS

Los aficionados a la ETR deberíamos celebrar el aniversario del día en que Westwood anunció *Renegade*. Se nos dijo que podríamos internarnos en el universo *Command & Conquer* y vivirlo en primerísima persona, y ahora esa utopía es casi realidad. Las primeras imágenes ya demostraban de sobras que el ambicioso proyecto iba por muy buen camino. Ahora ya existe material jugable, en concreto un pequeño ramillete de misiones casi completas, así que podemos contarte con bastante exactitud en que consistirá *C&C: Renegade*.

El juego constará de 11 misiones. Uno de los integrantes de la fuerza especial que manejábamos en el *Command & Conquer* original tendrá que hacer frente a la hermandad de Nod. Se trata de Nick "Havoc" Parker, una especie de primo Zumosol de Rambo, que se basta y se sobra para masacrar locos sectarios completamente solo.



¿Corto? Para nada

Aunque 11 misiones puedan sonar a muy pocas horas de juego, lo cierto es que todas ellas se las traen y costará penas y trabajos completarlas. Havoc, como miembro de la Iniciativa de Defensa Global (GDI), tendrá a su disposición todo el arsenal que aparecía en *Command & Conquer*, incluidos el rifle de francotirador y el lanzacohetes de recarga automática. Pero eso no es todo, porque el polivalente soldado universal podrá también pilotar vehículos como los tanques pesados Mamuts o las rápidas motos de los soldados Nod. Por desgracia, Westwood no piensa incluir la posibilidad de pilotar golosinas voladoras como las aeronaves Orca, aunque éstas aparecerán en el juego.

Para asegurarse de que tu grado de inmersión en el entorno bélico sea total, los desarrolladores han conservado a todos los tipos de enemigos que aparecían en *Command & Conquer*. Cada uno de ellos tiene su rango y su correspondiente nivel de inteligencia artificial. También piensan incorporar nuevas unidades enemigas, como las fuerzas de elite Black Hand, un grupo de cualificadísimos asesinos sin otro propósito que eliminar a los miembros de la GDI.

Como pasaba en las misiones de *C&C*, las bases enemigas tendrán una rutina de funcionamiento: los recolectores recogerán Tiberium protegidos por bien organizadas patrullas en alerta permanente. Por lo que se nos enseñó en Los Ángeles, será posible pasar relativamente desapercibido usando el rifle francotirador y disparando selectivamente. Sin embargo, esto no resultará nada fácil en determinadas misiones, en que te verás arrastrado a un *shooter* frenético que exigirá uso de munición pesada y explosivos. Como curiosidad, pudimos comprobar que será posible atropellar a las tropas cuando conduzcas un vehículo o pegar una carga explosiva a un soldado para que salte por los aires.

El modo multijugador será uno de los grandes reclamos de este juego. Incluirá un modo cooperativo en el que se asignarán objetivos a grupos de comandos, los usuales modos *deathmatch*, combates por equipos o captura de la bandera, que en este caso consistirá en proteger y conducir a la base de tu equipo a un importante científico. Pero es el último modo colectivo el que puede hacer de *Renegade* una cita obligada para los internautas con criterio: se trata del llamado modo *Command & Conquer*. En él, dos equipos se enfrentarán con el objetivo de destruir la base del contrario y acabar con todos sus edificios y vehículos.

D



DARK AGE OF CAMELOT

ROL ON LINE · MYTHIC ENTERTAINMENT

El rol creado para las partidas masivas en Internet está de moda. En este caso se trata de rol medieval con tintes fantásticos, todo en 3D y con cámara móvil. El juego incluirá tres reinos (Albion, Midgard e Hibernia), inspirados en Inglaterra, Irlanda y la zona de Escandinavia, respectivamente. Cada uno de ellos incluirá sus propias clases y razas. Elegir un personaje de uno de ellos significará que todos los habitantes de ese reino serán tus aliados y el resto tus enemigos.

Aunque incluirá búsquedas al principio para que tu personaje pueda acumular experiencia, cuando alcances un nivel respetable, podrás participar en el modo Player vs. Player, en el que el objetivo principal será proteger las reliquias de tu reino de los personajes enemigos y organizar grupos para robar las que se encuentran en los otros reinos.



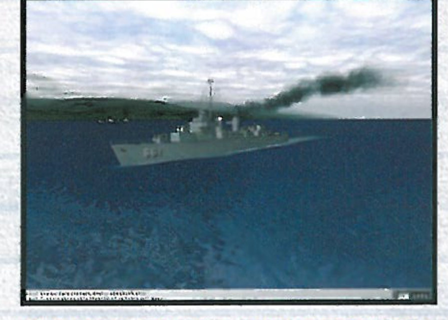
DUNE GENERATIONS

ESTRATEGIA ON LINE · CRYONETWORKS

El universo de *Dune* sirve de marco para este juego de estrategia *on line* previsto para finales de año. En él podrán participar hasta 2.000 jugadores simultáneamente. Cada uno controlará un planeta y una familia, que puede pertenecer a tres clases diferentes: guerreros, mercenarios o comerciantes. Cada familia podrá aumentar sus puntos de prestigio gracias al comercio, la diplomacia y los habituales escarceos bélicos.

El objetivo final es conseguir el control de Arrakis y explotar la Especia, un privilegio que el Emperador otorgará al mejor jugador durante un periodo de tiempo limitado. Los desarrolladores tienen previsto que hasta 500 unidades comparten pantalla sin que se les despeine un triste pixel.





DESTROYER COMMAND

SIMULADOR NAVAL · SSI

Parece que la veterana compañía SSI ha superado sus problemas internos y está lista para demostrar de nuevo su magistral dominio de la simulación naval con *Destroyer Command*. Como capitán de un destructor o de uno de sus barcos escolta, deberás ir a la caza de submarinos, escoltar convoyes, apoyar desembarcos de marine, bombardeos y todo tipo de tácticas navales junto a la flota aliada. Una novedad interesante es que el modo multijugador permitirá partidas mixtas en las que participen también los usuarios de *Silent Hunter II*.



DRAGON'S LAIR 3D

ACCIÓN/AVENTURAS · DRAGONSTONE SOFTWARE

Este clásico de las recreativas da el salto a las 3D y llegará a nuestros PC en septiembre. Don Bluth, autor de *Titan A. E.* y *Fievel y el nuevo mundo*, ha colaborado en el diseño de los personajes.

Desempeñarás el papel de Dirk el Valiente, cuyo objetivo será rescatar a la princesa Daphne de las amenazadoras garras de Singe, el Dragón. Para salir victorioso de esta prueba, deberás vencer a los nuevos obstáculos y más de 30 tipos de monstruos que acechan en una guarida dividida en 16 zonas.

DUKE NUKEM FOREVER

ACCIÓN · 3D REALMS



El jefe de proyecto de *Duke Nukem Forever*, George Broussard, justifica el largo proceso de desarrollo de este juego con un argumento de peso: quieren que su producto esté a la altura en lo que ha tecnología se refiere y no nazca desfasado. Para alcanzar esta difícil meta han sido necesarios importantes cambios, como sustituir el motor de *Quake 2* por el de *Unreal Tournament*. Duke vuelve a la carga años después para exterminar a los alienígenas que sobrevivieron a su furia redentora en *Duke Nukem 3D*. Al frente de la nueva amenaza figura el inefable Dr. Protón, un viejo conocido de Duke, al que ya se enfrentó en el juego que inauguraba la serie. Este doctor, ahora transformado en cyborg, ha convencido a los alienígenas para que vuelvan a la Tierra y empleen una poderosa arma, el control mental, con el que dominarán las mentes de un importante grupo de líderes políticos. En el vídeo que se mostró en la E3 se pudo comprobar cómo Duke, además de correr como alma que lleva el diablo, podrá pilotar vehículos de varios tipos, motos de lujo incluidas. Duke seguirá siendo el entrañable salvaje que todos conocemos: destructivo, deslenguado y aficionado a las bailarinas de *strip tease*, que harán acto de presencia pero, una vez más, se resistirán a practicar el desnudo integral.



DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

ACCIÓN/ROL · BLIZZARD ENTERTAINMENT

Cuando leas esto, la expansión de *Diablo II* ya estará a la venta. En *Lord of Destruction* encontrarás un quinto acto con nuevos enemigos y miles de nuevas armas para combatirlos. Además de las gemas, habrá runas y joyas con propiedades mágicas a engarzar en los objetos. El tipo de objetos engarzables ha sido aumentado.

Una de las principales novedades serán sus dos nuevos personajes, la asesina y el druida. La asesina basa sus habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo, usando artes marciales y trampas y el druida es una especie de nigromante dotado de capacidad para usar las fuerzas de la naturaleza en beneficio propio. A pesar de que será un personaje mágico, la posibilidad de convertirse en hombre lobo hace de él también un terrible guerrero.

Aunque las características de los nuevos objetos que han podido verse parezcan exageradas, lo cierto es que no lo son, ya que sin ellos no podrías enfrentarte a los nuevos enemigos, todos ellos duros de pelar.

EARTH AND BEYOND

ROL/SIMULACIÓN ON LINE · WESTWOOD STUDIOS

Un juego multijugador masivo no es algo que se haga de la noche al día. Y si no, que se lo pregunten a Westwood, que lleva cuatro años enfrascada en una mezcla de rol y simulación espacial titulada *Earth and Beyond*. El jugador deberá elegir si dedicarse a la exploración, al comercio o al combate. El espacio exterior no será el único lugar donde tendrá lugar la acción, también será posible aterrizar en los planetas para colonizarlos, rescatar algún compañero o investigar. De momento ya hay 20.000 personas probando la beta.

DUNGEON SIEGE

ROL · GAS POWERED GAMES



Cuando un desarrollador se pone manos a la obra teniendo en mente un modelo como *Diablo*, las pregunta obvia es cómo y en qué es posible mejorarlo. Y ésa era la apuesta de Chris Taylor, fundador de la joven compañía Gas Powered Games. Vistos los resultados, parece que *Dungeon Siege* sí va a ser un juego capaz de aportar algo interesante y novedoso al cruce entre los géneros de rol y acción. Para empezar, la acción se desarrollará en unas pulcras 3D. Y no sólo será compulsiva, vitamínica y frenética: también será cien por cien continua, ya que se han suprimido los tiempos de carga para que se desarrolle sin pausas, con total fluidez. Entre las mejoras de mucho calado, destaca también que la construcción de los personajes será completamente abierta. No es que no haya clases, pero éstas no están predeterminadas, los personajes que crees serán libros en blanco en los que podrás escribir lo que quieras. Su evolución dependerá de cómo distribuyas sus puntos de experiencia y en qué habilidades concretas los adiestres. En la partida individual podrás controlar hasta ocho y en los modos multijugador dispondrás de modos de juego similares a los de un *shooter*. También tiene su originalidad la forma en que se plantearán los combates en grupo, ya que podrás adoptar formaciones, como si se tratase de un juego de estrategia.

Para Chris Taylor la sencillez es casi una filosofía de vida y por ello ha querido que *Dungeon Siege* sea un juego accesible y muy fácil de manejar. La barra de diálogos e información se podrá colocar en cualquier lugar de la pantalla con sólo arrastrarla con el ratón. Lo mismo sucederá con los objetos que haya en el suelo, que podrán cogerse trazando con el ratón un recuadro a su alrededor. En la E3 presenciamos dos escenas de aspecto sencillamente magnífico, una se desarrollaba en el interior de una cueva y otra durante el asalto a un castillo. Las dos mostraban que pueden esperarse grandes cosas del motor gráfico y, sobre todo, de un sistema de juego que asegura acción sin pausas y con un cierto contenido táctico.

EL ZORRO

ACCIÓN/AVENTURAS · IN UTERO

El Zorro es el personaje de ficción más conocido del mundo después de Superman (según las malas lenguas también el Teletubbie lila va por delante), así que no podía faltar un juego basado en él. Se trata de acción y aventuras con altas dosis de sigilo y perspectiva en tercera persona. La peculiaridad del sistema de combate es que deberás teclear una combinación de teclas antes de que se inicie el duelo. Si lo haces bien, ganas. Así de simple. La combinación será más o menos complicada en función del nivel de dificultad que elijas.





EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN

ROL ON LINE · VERANT INTERACTIVE

No se trata de un simple territorio más que añadir a Norrath, ya que esta expansión también cuenta con mejoras sustanciales en el motor gráfico. *The Shadows of Luclin* está ambientado en un satélite de Norrath dividido en dos zonas, la tierra de la luz y la tierra de la sombra. Además de una nueva ciudad de inicio, encontrarás 25 nuevas áreas para explorar, una nueva raza (los Vah Shir), una nueva clase (el Beastlord) y nuevas búsquedas. Los jugadores de nivel 60 tendrán ahora la oportunidad de seguir progresando.

EMPIRE EARTH

La apoteosis del tiempo real

ESTRATEGIA · STAINLESS STEEL STUDIOS

Sid Meier siempre tuvo muy claro qué había que hacer para que una civilización se expandiese, pero Rick Goodman tiene otra gran cualidad: su sentido del tiempo real y del espectáculo. La última locura Goodman es un juego de expansión civilizadora que abarca desde la prehistoria al futuro siglo XXVI. Nunca antes habíamos dispuesto de tanto tiempo para desarrollar nuestro propio colectivo humano.

El juego incluirá un impresionante árbol de tecnología y será rico en situaciones curiosas, como los enfrentamientos entre civilizaciones con muy distintos niveles de desarrollo. El estudio de Goodman se está permitiendo algunas licencias, como incluir personajes con capacidades mágicas que podrán, por ejemplo, desatar fenómenos naturales de devastador efecto.

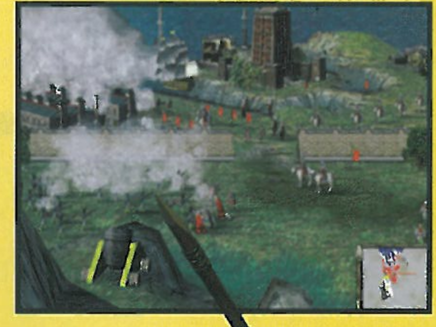
El entorno del juego será totalmente dinámico. Cambios meteorológicos, unidades y animales que crecen a medida que avanza el juego, transiciones día noche y demás parafernalia son algunos de los elementos que hacen de *Empire Earth* una historia atractiva y muy verosímil. El jugador no sólo deberá ejercer de estratega, sino también de economista, político y diplomático.

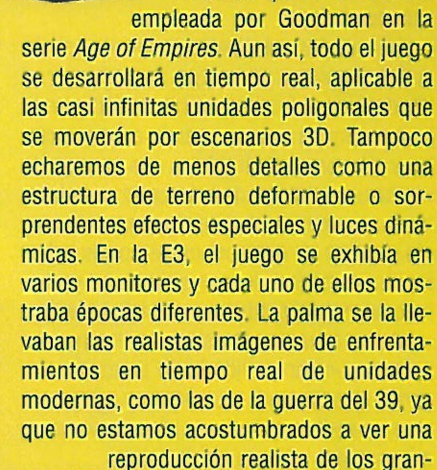
Piedras contra acorazados

Otra característica crucial del juego será la incorporación de héroes o personajes singulares que tendrán un papel importante en el desarrollo de sus civilizaciones. En este sentido, *Empire Earth* se acerca más a *Civilization* que a la fórmula empleada por Goodman en la serie *Age of Empires*. Aun así, todo el juego se desarrollará en tiempo real, aplicable a las casi infinitas unidades poligonales que se moverán por escenarios 3D. Tampoco echaremos de menos detalles como una estructura de terreno deformable o sorprendentes efectos especiales y luces dinámicas. En la E3, el juego se exhibía en varios monitores y cada uno de ellos mostraba épocas diferentes. La palma se la llevaban las realistas imágenes de enfrentamientos en tiempo real de unidades modernas, como las de la guerra del 39, ya que no estamos acostumbrados a ver una reproducción realista de los grandes conflictos del siglo XX en juegos de este tipo. Por lo que pudimos ver, está garantizado que serán muchas las unidades en pantalla y que asistiremos a todo un despliegue de iconografía bélica, ya sean piedras y palos o modernos misiles. Y tal vez ambos a la vez.

Nuestras dudas se centran en aspectos concretos que tienen que ver con la forma en que se integrarán unas facetas del juego con otras. En concreto, realizar tareas de gestión económica y política en tiempo real siempre ha sido más bien fácil, pero a Goodman y su equipo les sobra talento y experiencias para resolver estas cuestiones adecuadamente. Por lo de pronto, ya han captado la atención de prensa y aficionados gracias a una propuesta ambiciosa y cuajada de buenas ideas.









F1 2001

CARRERAS · EA SPORTS

En otoño llegará la próxima entrega de la serie F1 de EA Sports, de la que en la E3 sólo se pudo ver la versión para PS2. Por lo que respecta a la de PC, tuvimos que conformarnos con un puñado de imágenes y algo de información sobre sus principales características.

Por supuesto, no faltarán los pilotos, pistas y equipos de la temporada 2001. También se anuncian animaciones en la parrilla de salida, mejores gráficos y más detalles que en la última entrega. En cuanto a jugabilidad, la versión de PC ofrecerá una opción no incluida en las de PS2 y X-Box: la de entrenarse usando el biplaza de pruebas de Arrows. Estas pruebas con el equipo Orange Arrows permitirán repasar aspectos como el control del vehículo, las trazadas, la estrategia en el *pit* o los reglajes. También se ha incorporado el servicio *matchup* de EA Sports para facilitar la competición *on line*.



F1 RACING CHAMPIONSHIP 2

CARRERAS · UBI SOFT

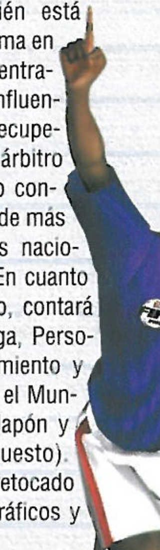
F1 Racing Championship se publicó hace muy pocos meses pero ya casi tiene secuela. Se trata, a grandes rasgos, de una reedición del juego que incluirá los nuevos circuitos de la temporada 2000, Indianápolis y el renovado Monza. Para la recreación de estos circuitos se ha vuelto a utilizar el sistema GPS, que tan buenas críticas recibió en la primera parte. Entre las novedades destaca el llamado modo escenario, que reproduce situaciones de carrera que se dieron en la temporada pasada y te asigna objetivos concretos (por ejemplo, superar a Schumacher en el circuito de Spa como hizo Hakkinen). Para mejorar los gráficos se están utilizando modernas técnicas de compresión de texturas y también se están añadiendo varios niveles de contraste y vibración de la cámara. Por último, las condiciones meteorológicas podrán predeterminarse o dejarse al azar.



FIFA 2002

DEPORTES · EA SPORTS

En EA Sports no han hecho oídos sordos a aquellos que reclamaban cambios en la jugabilidad para revitalizar esta serie. Según un vídeo de los desarrolladores al que tuvimos acceso, se va a incorporar mejoras en el sistema abierto de pase. Esto permitirá pasar balones al hueco, realizar paredes o dirigir a tus hombres en jugadas de estrategia. También está previsto que la forma en que realizas las entradas tengan una influencia directa en si recuperas el balón o el árbitro pita falta. El juego contará con licencias de más de 75 selecciones nacionales y 16 ligas. En cuanto a modos de juego, contará con Amistoso, Liga, Personalizado, Entrenamiento y Clasificación para el Mundial FIFA (el de Japón y Corea, por supuesto). También se han retocado ligeramente los gráficos y las animaciones.





FELLOWSHIP OF THE RING

AVENTURA · WHOLE EXPERIENCE INC.

El primero en llegar será *Fellowship of the Ring* será el primero de los juegos que intenten explotar el previsible éxito de la película *El Señor de los Anillos*. En esta primera parte de una trilogía, guiarás a Frodo por los escenarios del inmortal libro de Tolkien. Nos enseñaron la versión Xbox, que no diferirá mucho de la que se edite en formato PC.



FLIGHT SIMULATOR 2002

SIMULACIÓN · MICROSOFT

El nuevo *Flight Simulator* permitirá mantener una comunicación fluida con los controladores aéreos, algo que hasta ahora sólo permitía una de las expansiones. El tráfico aéreo será muy intenso y entre los nuevos aviones de esta versión destaca la Cessna Caravan. Todos los aviones irán equipados con paneles interactivos en 3D.



FREEDOM FORCE

ROL · IRRATIONAL GAMES

Freedom Force será el primer juego de rol protagonizado por superhéroes inmortales, todos ellos creados por Irrational Games o por ti, si utilizas las opciones de configuración de personajes. Los combates se desarrollarán en una mezcla de tiempo real y turnos dentro de los combates. Tú mismo podrás determinar cuáles serán los poderes especiales y debilidades de tus justicieros. Otro elemento original será la existencia de puntos de prestigio, que determinarán si tu héroe se ha ganado o no el cariño y el respeto de la gente. Si te dedicas a destrozar el mobiliario urbano, tendrás menos credibilidad que un tertuliano de Crónicas Marcianas y te costará reclutar nuevos héroes. El juego está en frase pre-alfa, pero sus autores juran que se editará las próximas navidades.

FRANK HERBERT'S DUNE

ACCIÓN/AVENTURA · WIDESCREEN GAMES

Frank Herbert's Dune es una mezcla de acción y aventura centrada en el universo *Dune*. Su argumento se sitúa en la época en que Paul, heredero de la casa real Atreides, tuvo que refugiarse en el desierto, en concreto, en territorio de la tribu nómada de los Fremen. Tus objetivos consistirán en ganarte la confianza de ese puñado de ratas del desierto y formar con ellos un ejército que permita a Paul vengar el asesinato de su padre. Algunos miembros del equipo de desarrollo volaron a la soleada California para enseñarnos lo mucho que ha avanzado el juego en este último par de meses. Dominique Peyronette, directora de arte del proyecto, volvió a mostrarnos el espectacular inicio de la primera misión, en el que Paul es perseguido por un gusano de arena gigante. En la siguiente escena, el joven Atreides llegará a la cueva en que viven los Fremen y empezará a observarlos y buscar la forma de darse a conocer sin despertar recelo.

FREELANCER

SIMULADOR ESPACIAL · DIGITAL ANVIL

Freelancer es el título del próximo simulador espacial de Chris Roberts, el padre de la saga *Wing Commander*. Se tratará de una aventura ambientada en el más exterior de los espacios y en la que deberás hacer ganarte la vida como piloto. Tu sueldo te permitirá ir actualizando la nave que elijas de entre las 12 disponibles al principio o bien comprar una nueva y diseñarla a tu gusto. Chris Roberts quiso dejar claro que no van a faltar combates y hasta mostró una colorista secuencia bélica. Según Roberts, "se trataba de hacer que tanto el pilotaje como la forma de combatir fuesen sencillos para que el jugador se lo pase en grande sin tener que preocuparse demasiado de los instrumentos". El juego no exigirá un extenso manual, ya que la mayoría de las situaciones se resolverán con un par de controles.

Además, Roberts y los suyos aseguran que *Freelancer* va a ser un juego eterno, ya que incorporará un sistema pensado para generar misiones de forma aleatoria. De esta manera, nuestro paseo por las estrellas no tiene por qué tener fin.







GALLEON

ACCIÓN/AVENTURAS · CONFOUNDING FACTOR

Pese a que aparecerá antes en otras plataformas, la versión PC de este juego fue la única que se mostró en el stand de Interplay. Esta aventura que se editará el año que viene no esconde que su modelo es el *Tomb Raider* original, del que toma prestados tanto la perspectiva en tercera persona como muchos elementos de la jugabilidad. No resulta extraño si tenemos en cuenta que en el proyecto participa Toby Gard, el diseñador jefe de *Tomb Raider*. De todas formas, su ambientación es bastante diferente, ya que la acción se sitúa en la época en que los piratas eran dueños de los mares del Caribe. Además, está previsto que el desarrollo de los personajes durante el juego sea otro factor que lo diferencie de la las aventuras de la neumática Croft.





El protagonista es Rhama Sabier, aventurero y capitán del velero Endeavour, que acude al puerto de Akhab para resolver el misterio que rodea a un barco y su cargamento. En el desarrollo de la historia también serán fundamentales otros tres personajes: Faith, Mihoko y Calvery.

La demo a la que tuvimos acceso ofrecía un aspecto gráfico bastante interesante gracias a un motor totalmente nuevo y una estética que recuerda a *La fuga de Monkey Island*.

La acción se desarrollará a lo largo de seis islas, en las que no faltarán la exploración, los duelos con espadas o los puzzles. Para superar las dificultades, el protagonista cuenta con los mismos movimientos que Lara, aunque con la habilidad adicional de batirse en duelo con la espada. Los diseñadores están centrando sus esfuerzos en que la variedad de movimientos no lleve consigo un exceso de complejas combinaciones de teclas.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

ACCIÓN/AVENTURAS · ELECTRONIC ARTS

Con unos cuantos libros a cuestas y una película a punto de estrenarse, la licencia Harry Potter resulta suculenta para cualquier editor de juegos. Sin duda, este título, basado en el primer libro de la saga escrita por J. K. Rowling, puede convertirse en uno de los éxitos de la temporada entre los más jóvenes.

El juego nos cuenta las aventuras del joven Potter a partir del momento en que se inscribe en el colegio Hogwarts y empieza su instrucción como mago. Por el camino, Harry explorará el colegio y sus alrededores, estudiará para convertirse en mago, aprenderá Quidditch, recogerá objetos para resolver enigmas, realizará hechizos y pociones, descubrirá pasajes y lugares secretos y conocerá a los demás personajes que aparecen en el libro de Rowling.

El protagonista se enfrentará a cuatro tipos de desafíos: obstáculos físicos, puzzles, objetivos de sigilo y confrontaciones. El juego, utilizará el popular motor de *Unreal* y se desarrollará en 3D y con cámara en tercera persona. Además, se podrá controlar con el ratón y una sola tecla.

HIDDEN & DANGEROUS 2

H

ACCIÓN · ILLUSION SOFTWORKS



Dentro de una de las caravanas que tenía Gathering of Developers fuera del recinto ferial, Andrew Morley, miembro de Illusion Softworks, se encargó de mostrar este juego, que está ya bastante avanzado. En él volverás a controlar a un grupo especial de las fuerzas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial. A diferencia de *Commandos*, éste es un juego de acción que puede verse tanto en primera como en tercera persona. Durante las misiones, los seis miembros del equipo podrán ganar experiencia y mejorar su forma física y mental, con lo que poco a poco serán capaces de asumir nuevas tareas. El número de misiones no es todavía definitivo, pero estará alrededor de 20, repartidas en nueve campañas. Los soldados no sólo se desplazaran a pie. Podrán pilotar casi cualquier cosa con ruedas, desde simples camiones a tanques, minisubmarinos y hasta algún que otro avión. Cuando le preguntamos a Morley sobre el componente estratégico del juego, nos mostró una escena en la que el líder ordenaba al resto que se reunieran con él. Además de dar ordenes como ésta en tiempo real, se podrá controlar cualquier miembro de la unidad en cuanto lo desees.



IL-2 STURMOVIK

I

SIMULACIÓN · MADDOX GAMES

Ante la escasez de simuladores de vuelo en la E3 de este año, *IL-2 Sturmovik* brilló con luz propia. Que hubiera pocos simuladores es un indicio más de la profunda crisis que está viviendo este género, aunque ello no quiere decir que lo poco que salga sea malo. Lo que se pudo ver de *IL-2 Sturmovik* pronostica que estamos ante el que posiblemente sea el último bastión para los amantes del género, al menos por un tiempo. En el simulador será posible pilotar tanto aviones rusos como cazas alemanes. Teniendo en cuenta que el IL-2 fue un avión especialmente diseñado para atacar posiciones terrestres, no es de extrañar que hayan prestado especial atención a lo que se cuece en tierra y no sólo a recrear las batallas aéreas. Alrededor de 65 vehículos distintos serán blanco del depredador ruso. En las misiones aéreas será posible participar como piloto o artillero. Y cuando te canses de rechazar los ataques de los Messerchmit, prueba a unirte, tanto en Internet como en red local, a un grupo de hasta 32 pilotos virtuales. Con ellos podrás participar en combates *dogfight* o misiones cooperativas de 16 pilotos.



K KOHAN: INMORTAL SOVEREIGNS

ESTRATEGIA · TIMEGATE STUDIOS

Kohan fue una de las sorpresas agradables de la E3. Este juego de estrategia en tiempo real ambientado en un mundo fantástico está ya terminado, aunque no llegará a España hasta septiembre. A diferencia de otros juegos de estrategia, en *Kohan* no controlarás tus unidades por separado, sino que podrás agruparlas en compañías que combinen diferentes tipos de unidad. Una vez formada la compañía, deberás decidir qué grupos lucharán en primera línea y cuáles se quedarán en retaguardia haciendo funciones de apoyo.

La creación de compañías, algo que ya se ha podido ver en juegos como *Shogun*, simplifica las acciones y da al juego un grado superior de versatilidad y profundidad estratégica, ya que no tendrás que preocuparte tanto del uso del ratón. Un solo clic basta para mover un conjunto de unidades sin que esto suponga que su comportamiento en combate vaya a ser uniforme: al contrario, cada una tiene sus propias pautas de actuación y su control individual de daños. Cada compañía dispondrá de unos oficiales que se ocuparán de la logística y moral de la tropa. Tú decidirás si estos líderes entran o no en combate. Pueden ser útiles, pero perderlos supondría una pequeña tragedia.





En cuanto al argumento, se basa en las vicisitudes de los kohan, una raza de guerreros creada para proteger un nuevo mundo. Para ello el Creador ordena a sus siervos, los saadya que se pongan manos a la obra, aunque por lo visto uno de estos saadya tiene problemas de tipo personal con el todopoderoso y decide rebelarse creando una situación de caos absoluto. Podrás contar con los kohan para que se conviertan en comandantes y héroes inspiradores de tu numeroso ejército. Su principal ventaja es que son inmortales, cuando caen en combate siempre puedes resucitarlos a cambio de una cantidad determinada de oro.

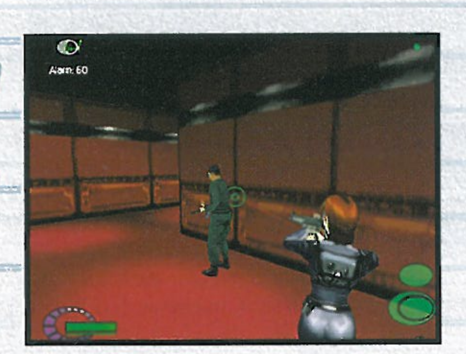
El sistema de recursos también te sorprenderá por su originalidad, ya que sólo el oro sirve para algo. Pero no podrás obtenerlo si antes no te abasteces de otro tipo de recursos que no se recolectan, se fabrican. *Kohan* es la prueba de que la innovación sigue siendo posible, incluso en género tan concurridos y explorados como el de la ETR. Además, las ideas de que se nutre parecen, además de originales, francamente buenas.



L LA FEMME NIKITA

ACCIÓN · LYON HOUSE

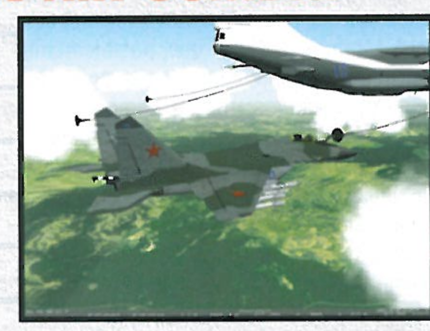
Este juego de Lyon House, inspirado en la serie *Nikita*, te permitirá jugar con Nikita o Michael, dos de los miembros de la unidad secreta antiterrorista Sección 1. Los seguidores de la serie tendrán la oportunidad de encontrarse con Madeleine y sus consejos, Walter y sus intrumentos o Birkoff y sus profundos conocimientos de informática.



LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

SIMULACIÓN · THE FIGHTER COLLECTION

De la mano de los creadores de *Flanker 2* llega este simulador para todos los públicos. *Lock On* se centrará en los combates aéreos prescindiendo de la parte más rutinaria de los simuladores de vuelo. En él se podrán pilotar ocho aviones rusos y norteamericanos. Si no se produce ningún retraso, *Lock On* llegará a España en octubre.



MAX PAYNE

El agente Payne levanta el secreto de sumario

ACCIÓN · REMEDY ENTERTAINMENT/3D REALMS

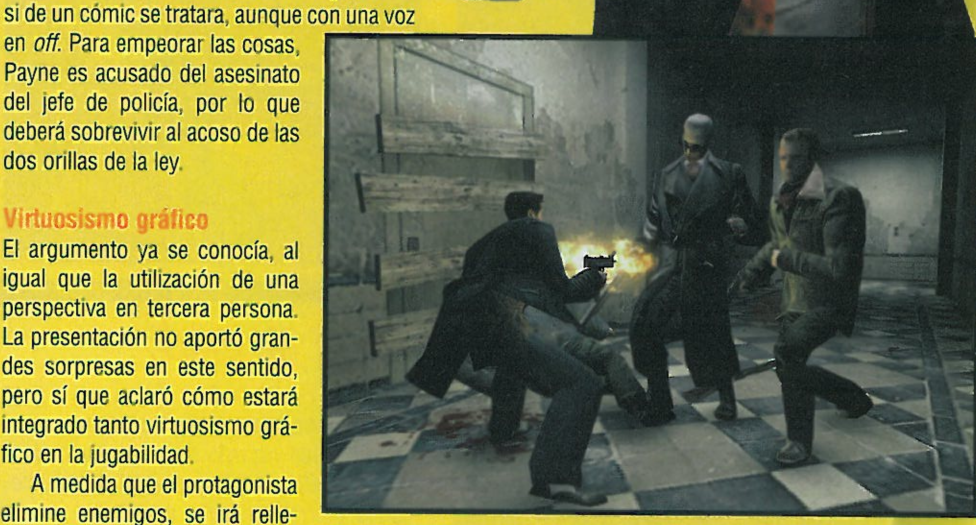
Más que ríos, son océanos de tinta de calamar los que se han vertido sobre este juego, que carga a sus espaldas cuatro años de duro trabajo de desarrollo. De todas formas, los desarrolladores apenas habían soltado prenda hasta ahora sobre lo que podíamos esperar de él. Sólo un puñado de muy sugerentes vídeos nos permitía hacernos una idea más o menos aproximada de cómo sería el juego.

Por fin, en la E3 se pudieron ver secciones jugables de *Max Payne*. Y lo que vimos no desmerece lo que se había hecho público hasta ahora. Gráficamente se trata de un juego espectacular, tan solo falta saber si el desarrollo de la historia estará a la altura y si su duración será suficiente. Respecto uno y otro tema, sus autores dieron una de cal y otra de arena durante la presentación. Insistieron en que "la historia y la ambientación son ambiciosas" y que se trata de "un juego de acción profundo", pero reconocieron que "durará menos de 20 horas".

Max Payne es un policía neoyorquino cuya familia ha sido asesinada por la Mafia. En la presentación pudimos contemplar esta escena introductoria que, al igual que el resto de las escenas de transición, se desarrolla con una sucesión de imágenes fijas y bocadillos de diálogo, como si de un cómic se tratara, aunque con una voz en *off*. Para empeorar las cosas, Payne es acusado del asesinato del jefe de policía, por lo que deberá sobrevivir al acoso de las dos orillas de la ley.







Virtuosismo gráfico

El argumento ya se conocía, al igual que la utilización de una perspectiva en tercera persona. La presentación no aportó grandes sorpresas en este sentido, pero sí que aclaró cómo estará integrado tanto virtuosismo gráfico en la jugabilidad.

A medida que el protagonista elimine enemigos, se irá rellenando una barra que indica el tiempo que puedes ralentizar la acción, al más puro estilo *Matrix*. Tú decidirás si utilizas esta opción para eliminar a tus enemigos con mayor facilidad y disfrutar de su espectacularidad. Pero esto no es lo único que puede hacer el motor Max-FX. También podrás detener el juego en cualquier momento, mover la cámara libremente y hacer *zoom* para disfrutar de los numerosos detalles gráficos. Por ejemplo, pudimos comprobar el nivel de detalle en un momento en el que Max saltaba a un lado al tiempo que disparaba. Las balas en el aire, los elementos del entorno... Todo estaba al alcance de la cámara. Otro detalle espectacular es la posibilidad de activar una cámara subjetiva que sigue la bala hasta su objetivo.

El único elemento gráfico que defraudó un tanto son los rostros, que parecen pegados al cuerpo como si de una fotonovela se tratara. De todas formas, no desentonan con la estética de las escenas de transición.

Los niveles se desarrollarán tanto en escenarios tanto exteriores como interiores, incluidos el metro y un rascacielos, y los desarrolladores anunciaron que el protagonista "dispondrá de 16 armas diferentes para afrontarlos".

Pese a sus posibles carencias, *Max Payne* pertenece a esa rara estirpe de juegos de compra obligada. Después de oír hablar de él durante todo este tiempo, ¿no sientes el deseo irresistible de abrirle las puertas de tu disco duro aunque sólo sea para opinar?



POR LIBRE

Como ya hicieran el año anterior, los chicos de Gathering of Developers, montaron el chiringuito en un solar adyacente al recinto ferial con conciertos y barbacoa. En las diferentes caravanas mostraron sus apuestas para los próximos meses. Sin duda, *Max Payne* fue el título que despertó más expectación.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

MASTER OF ORION 3

ESTRATEGIA · QUICKSILVER

La dirección de un imperio interestelar será tu tarea en este juego de estrategia por turnos. A diferencia de entregas anteriores, te podrás centrar más en las grandes decisiones y tendrás varias maneras de conseguir la victoria.



MECHCOMMANDER 2

ESTRATEGIA · MICROSOFT

Poco que añadir a lo que te contábamos de este juego hace unos meses. Sigue perfilándose como un juego de estrategia con gráficos estupendos que respeta las principales convenciones de las series *BattleTech*. Sin embargo, en lugar de controlar un único bruto mecánico, controlarás un ejército entero. Un probable éxito.



MEGARACE 3

CARRERAS/ACCIÓN · CRYO INTERACTIVE

Este *arcade* de carreras abandona los coches y se pasa a las naves futuristas. Podrás elegir la tuya entre una docena y mejorar las características del motor, las defensas y las armas según tus resultados. Este juego, previsto para octubre, incluirá 33 circuitos y ocho mundos. Parece sencillo pero adictivo.

MAFIA

ACCIÓN · ILLUSION SOFTWORKS

Las rivalidades gangsteriles de los años 30 quedan reflejadas en este juego protagonizado por un taxista reconvertido en sicario de la familia Salieri. Pese a que el tema escogido puede hacer pensar que se trata de un juego de acción puro a lo *Hitman*, todo lo que se había visto hasta ahora indicaba que las misiones de conducción tendrían mucho peso. Petr Vochozka, director ejecutivo de Illusion Softworks, nos confirmó que las cerca de 20 misiones que componen el juego estarán divididas en fases de acción y de conducción casi a partes iguales.





Mafia utiliza el mismo motor gráfico que *Hidden & Dangerous 2*, y gracias a él recreará una extensa ciudad inspirada en el Nueva York de los años 30. En las numerosas persecuciones de coches, verás como el vehículo sufre daños realistas y reacciona en consecuencia. En una demostración pudimos ver cómo los disparos afectaban a la carrocería hasta hacerle perder una rueda, lo que provocó que el coche avanzara en círculo. También será posible atropellar a los viandantes, aunque Petr Vochozka nos advirtió que eso "dañará la carrocería y provocará que la policía te persiga".

El juego, previsto para diciembre, cambiará de perspectiva en tercera persona a primera persona durante las escenas de acción que se desarrollen en escenarios reducidos.

MYST III: EXILE

AVENTURA · PRESTO STUDIOS

Diez años han pasado desde la aparición de *Myst*. Una vez más se te caerá la mandíbula al suelo cuando contemples los escenarios prerrenderizados en 3D que son la base del juego. Entre los nuevos personajes que incluirá esta secuela, el más carismático es el malo de turno. Lo interpreta Brad Dourif, un aceptable actor que participó *Alguien voló sobre el nido del cuco* y al que pronto veremos en *El señor de los anillos*. En cuanto a escenarios, encontrarás un poco de todo. Un floreciente oasis, abismos de granito, una tierra volcánica, un cielo poblado por globos aerostáticos... La mecánica del juego sigue basándose en ir desentrañando las claves ocultas de la trama, esta vez relacionadas con la insaciable sed de venganza del malo de la película. Presto trabaja en un motor que permitirá ver los 360º del escenario en tiempo real y piensa tener listo sui juego en septiembre.





MYTH III: THE WOLF AGE

ESTRATEGIA · MUMBO JUMBO

Myth ha cambiado de equipo de desarrollo y de motor gráfico. La consecuencia es que las unidades en esta nueva entrega (más de 40) serán en 3D, los efectos de luces y las texturas mejorarán y el terreno será deformable.

La historia de esta entrega, prevista para finales de año, se sitúa unos 1.000 años antes que los anteriores títulos de la saga y sigue los avatares de Connach the Wolf, el héroe mítico que salvará la humanidad de los Myrkridia y los Trow. Las 25 misiones incluirán objetivos variados, con el asalto a un castillo incluido, y entre tus enemigos encontrarás guerreros Berserks, las diferentes unidades de los Trow y los Ghol.

Para alargar la vida del juego, éste incluirá un editor de mapas basado en el que ya incorporaba *Myth II* y un editor de misiones llamado Vengeance. Además, contará con los modos multijugador habituales.

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT
2015 se cuelga una medalla

ACCIÓN · 2015 INC.

¿Quién dijo que no todo en esta vida es cuestión de imagen? Los desarrolladores de *Medal of Honor: Allied Assault* dieron en la E3 todo un curso acelerado de cómo debe presentarse en sociedad un juego que aspira a reinar. Metieron a la prensa en una pequeña sala con una soberbia acústica y exhibieron una serie de escenas cinemáticas acompañadas de sonido envolvente como aperitivo a la presentación de un título que no sólo promete: también amenaza con cumplir.

El juego tiene como protagonista al soldado Mike Powell, miembro del primer batallón de Rangers norteamericanos. Powell pondrá a prueba su valor superando una tras otra 20 misiones de lo más variopintas. Una de las que se mostró en la presentación se desarrollaba durante el desembarco a Normandía y su nivel de realismo haría palidecer a películas bélicas de nuevo cuño como *Salvar al Soldado Ryan*. Más de un encallecido periodista tuvo que reconocerse que le había subido la adrenalina dado el alto nivel de inmersión conseguido por la escena. Esquivando balas y disparos de mortero, el soldado Powell avanza por donde puede mientras a su alrededor no dejan de caer compañeros fulminados por el fuego enemigo. En cuanto supera la playa y la alambrada, empieza el asalto al búnker. Todo esto sucede en tiempo real, en primera persona y con control absoluto del protagonista por parte del jugador. Por si fuera poco, los gráficos elaborados con el motor de *Quake III* y las más de 1.000 animaciones por personaje ayudan a que, por una vez, te sientas casi físicamente inmerso en una batalla y no sentado frente al monitor de un compatible. Y eso no es todo, tras el arranque inicial, comprobamos que este es un juego muy completo y no todas las misiones tienen el mismo ritmo desbocado.

Malditos nazis

La segunda misión requería más de habilidad para avanzar en silencio y con pulso firme. La unidad de Powell necesita cruzar un pueblo plagado de francotiradores de la Wehrmacht, y la mejor solución pasa por dotar a Powell de un rifle francotirador y enviarlo a limpiar la zona como si se tratara de uno de los protagonistas de la película *Enemigo a las puertas*. El rifle francotirador forma parte del arsenal de 21 armas históricas que estarán a disposición de Powell a lo largo del juego. Además, se podrá conducir algunos vehículos como el tanque M4 Sherman o el semi-oruga M3. El único problema es que los nazis también descubrieron la rueda, y te pondrán las cosas difíciles con sus 18 vehículos, entre los que encontrarás desde tanques pesados Tigre Mark I hasta bombarderos Stuka o cohetes V2. Para evitar darte de bruces con ellos, podrás recurrir a tretas como hacerte con uno de sus uniformes y rezar para que nadie se dirija a ti en alemán. Y eso no es todo, los senderos de gloria pasan también por un modo multijugador en el que podrás integrarte en un equipo o luchar contra todo y todos hasta que te conviertas en el único superviviente.









MONOPOLY TYCOON

ESTRATEGIA · DEEP RED

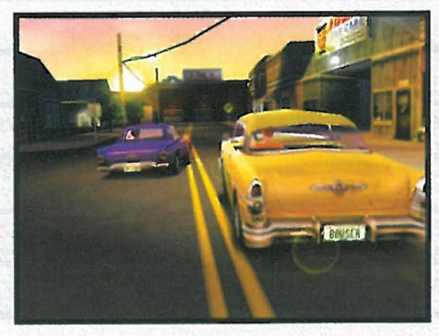
El clásico Monopoly sirve de base a este juego en 3D en el que deberás hacerte rico a costa de tus oponentes al tiempo que contentas a los habitantes de la ciudad. El juego se desarrolla a lo largo de 70 años e incluirá las típicas calles, estaciones de tren y otros servicios. Las vías para amasar tu fortuna serán múltiples.

MORROWIND

ROL · BETHESDA

The Elder Scrolls III: Morrowind es la tercera entrega de una saga de rol iniciada en 1994. El juego incluirá una herramienta de desarrollo con la que podrás añadir nuevas aventuras para hacer que dure tanto como quieras. Además, podrás modificar la intensidad, potencia, alcance y efectos de los conjuros.





MOTOR CITY ONLINE

CARRERAS · ELECTRONIC ARTS

En este juego de carreras exclusivamente *on line* podrás pilotar hasta 60 coches norteamericanos de época, todos ellos configurables al máximo. El juego tendrá una interfaz tipo web y permitirá el encuentro rápido entre pilotos mediante un sistema de mensaje instantáneo. A medio plazo, los jugadores incluso podrán intervenir en subastas con dinero virtual.

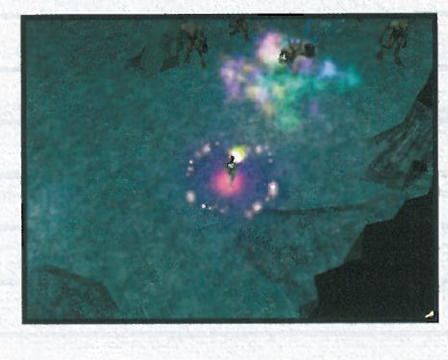
N

NEVERWINTER NIGHTS

ROL · BIOWARE

Tras más de cuatro años de desarrollo y unas cuantas presentaciones a cuestas, *Neverwinter Nights* parece encarar la recta final del proceso de desarrollo con solvencia. Antes de la E3 habíamos podido ver cómo sería el juego en sí, pero todavía nos faltaba comprobar su característica más revolucionaria: las herramientas de creación de escenarios y personajes que nos permitirán convertirnos en masters de partidas de hasta 60 jugadores en Internet. De hecho, son las mismas herramientas que el equipo de desarrollo ha utilizado para crear la campaña del juego.

Trent Ostner, productor del juego, y otros dos miembros del equipo, Don Yakielashek y Nolan Cunningham, mostraron cómo en menos de una hora se puede crear un complejo módulo con monstruos incluidos. El procedimiento es sencillo, dispondrás de una librería con texturas, monstruos, objetos y todo lo necesario y bastará con que las selecciones y las sitúes sobre el escenario en el que quieras construir tu mazmorra. Aunque por defecto el editor se basa en una perspectiva bidimensional, puedes utilizar el zoom para observar de cerca cómo van quedando las texturas y objetos decorativos que vas añadiendo al escenario.



Neverwinter Nights seguirá las reglas de la tercera edición de *Dungeons & Dragons* y, además del revolucionario sistema de creación de escenarios, incluirá una campaña de cerca de 30 módulos que se podrá jugar tanto en solitario como en grupo. En ellos viajarás por los Reinos Olvidados para descubrir el origen de la plaga que asola la ciudad de Neverwinter.

LOS REYES DEL ROL

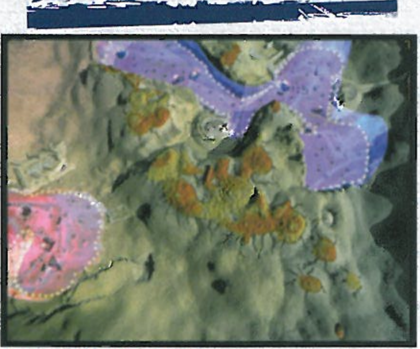
En Bioware no han tenido suficiente con la saga *Baldur's Gate*. Querían acometer un proyecto todavía más ambicioso para consolidarse como los amos del rol. Y ese proyecto es *Neverwinter Nights*, en el que "se empezó a trabajar en cuanto el primer *Baldur's* estuvo acabado", explicó Trent Ostner, su productor. El equipo de desarrollo tuvo muy claro desde el principio la importancia que debía tener el modo multijugador. Ostner destacó que por entonces había "una gran agitación en la industria sobre el juego en Internet", así que les surgió la pregunta: "¿Por qué no incluir a decenas de jugadores en una misma partida de rol?".



PARÍS-DAKAR RALLY

CARRERAS · BROADSWORD

Este primer título de la serie, previsto para agosto, constará de 12 enormes etapas ambientadas en el norte de África, con sus diferentes terrenos (desierto, selva, costa...). Los gráficos tienen muy buen aspecto y, como no podía ser de otra manera, los márgenes laterales serán bastante amplios.



PERIMETER

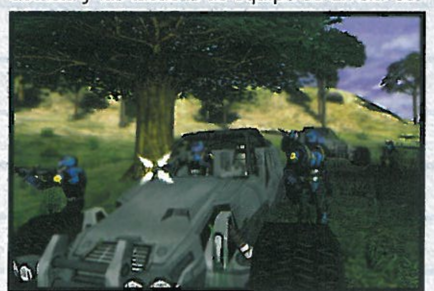
ESTRATEGIA · K-D LAB

Los desarrolladores del este de Europa siguen dando que hablar. En este caso se trata de un juego futurista. En él deberás hacer habitables las zonas en las que te instales, crear barreras de energía impenetrables con tus unidades especiales en áreas clave y atacar al enemigo con fuerzas de tierra y aire como en cualquier ETR al uso.

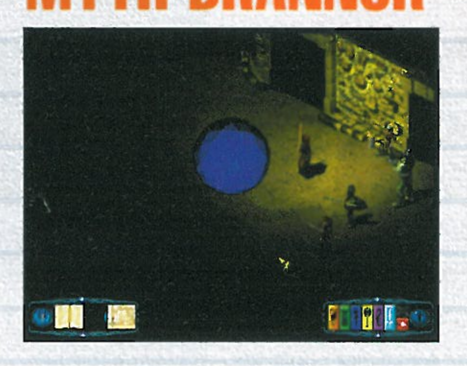
PLANETSIDE

ACCIÓN ON LINE · VERANT INTERACTIVE

Verant aparca el rol con este título en primera persona en el que encarnarás a un soldado futurista al servicio de una de las facciones en liza. Los diferentes continentes del juego serán enormes y variados. Será posible conducir vehículos y tu personaje progresará en función de sus resultados. El sigilo, la astucia y las tácticas de equipo serán claves.



POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR







ROL. STORMFRONT STUDIOS

La secuela de *Pool of Radiance* empieza a ser uno de esos juegos veteranos que van de feria a feria para que ni se nos ocurra olvidar que siguen en pleno periodo de desarrollo. Tras varios cambios de fecha, parece que esta vez sí está lo bastante avanzado para que podamos decir que no tardará en editarse. Tanto se ha hablado de él que no es extraño que pasase por Los Ángeles casi de puntillas a pesar de sus evidentes virtudes. Una de las más llamativas es que, desde la ortodoxia (utilizará las reglas avanzadas de la tercera edición de *Dungeons & Dragon*), va a aportar novedades como un libro de conjuros que incluye muchos inéditos o nuevas clases de personajes. Jon Kromrey, el productor del juego, reconocía que "esta secuela del clásico *Pool of Radiance* saldrá al mercado más tarde de la cuenta, con lo que deberá competir con *Neverwinter Nights*, un juego que incluye características tan llamativas como el Dungeon Master on line". Sin embargo, cree que el juego en que trabajan será un competidor digno, sobre todo "por el realismo de sus personajes y la calidad de las animaciones". El juego nos llevará de viaje a los Reinos Olvidados en pleno año 1369. Tu grupo de personajes deberá cruzar el portal de acceso al mundo de Myth Drannor para averiguar qué pasó con los aventureros que desaparecieron en él hace varios años.



PRAETORIANS

ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS

Mientras acababan *Commandos 2*, en Pyro no han descuidado su otro proyecto: *Praetorians*. El juego está bastante avanzado, y en la E3 descubrimos que incluirá asaltos a fortificaciones batallas en campo abierto. Se trata de un juego se estrategia bélica que enfrentará a galos, romanos y egipcios y estará listo la primavera del año que viene.

PROJECT EDEN

ACCIÓN · CORE DESIGN

Controlarás a cuatro miembros de un comando encargado de preservar la ley en una espantosa ciudad futura cuajada de rascacielos. Deberás combinar sus habilidades específicas para ir superando las sucesivas misiones y podrás jugar tanto en primera como en tercera persona. Oído al parche: lo firman los creadores de *Tomb Raider*.

RED FACTION

ACCIÓN · VOLITION

La principal novedad que *Red Faction* va a aportar al género de los *shooter* en primera persona es su uso de la tecnología Geo-Mod, que permite (tomemos aliento) "introducir en tiempo real modificaciones geométricas en todo tipo de superficies que incrementan drásticamente el nivel de realismo y aportan nuevos elementos de jugabilidad". Hablando en romance, en este juego podrás acribillar a balazos no sólo a tus oponentes, sino también los muros y otros obstáculos físicos del escenario.

Los daños causados por la munición en los diferentes tipos de superficies alcanzan un realismo hasta hoy inédito. Y no se trata de un detalle de cara a la galería, ya que el juego se desarrolla en una red de túneles y el hecho que puedas abrirte paso destrozando paredes le da una cierta dimensión estratégica. Sólo las superficies metálicas se resisten, las de piedra y madera pueden destruirse por completo. Las explosiones incluso podrán afectar a los enemigos que se encuentren al otro lado de los muros. Pronto aprenderás a utilizar esta posibilidad en beneficio propio (más te vale, tus rivales sí sabrán utilizarla).



Pero no sólo de emboscadas y paredes deformables a tiro limpio va a vivir *Red Faction*. El juego incorporará elementos de sigilo y simulación en la línea de los mejores juegos de acción táctica que se están publicando últimamente. Podrás conducir varios tipos de vehículos por tierra, mar y aire a lo largo de las 20 niveles que componen el dinámico modo individual. Los desarrolladores prometen una avanzadísima IA, un repertorio de armas digno de una superproducción de Hollywood (15 diferentes, todas con tipo primario y secundario de fuego) y una interesante historia que llevará a los jugadores al corazón de un vasto complejo minero situado en Marte.

Por supuesto, tampoco faltarán modos multijugador en los que el sistema de daños de los elementos del escenario será, una vez más, el factor táctico decisivo. Volition ya ha firmado títulos como *Freespace* y *Descent*, así que podemos esperar grandes cosas de este juego que va a editarse el próximo otoño.

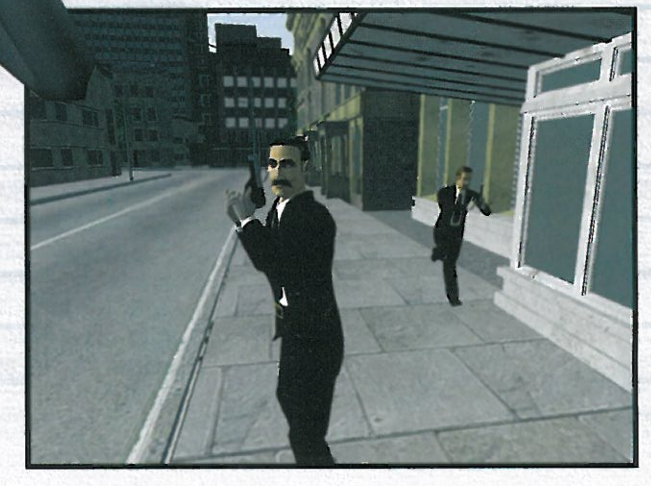
REPUBLIC: THE REVOLUTION

STRATEGIA · ELIXIR STUDIOS

Hasta 16 facciones rivales van a disputarse el control de la imaginaria república de Novistrana en este ambicioso juego de la compañía londinense Elixir Studios. Empezarás con muy pocos seguidores y un cuartel general diminuto, y tu objetivo será derrocar al presidente y hacerte con su poltrona. O sea, que estamos ante algo así como el primer simulador de revoluciones en tiempo real.

Republic es el proyecto personal de Demis Hassabis, uno de los genios ocultos de la industria virtual. Hassabis sólo tiene 23 años, pero ya ha creado su propio compañía tras colaborar en proyectos como *Theme Park* y *Black & White*. Su juego pasó de puntillas por la E3 porque apenas se exhibió nada que la prensa internacional no hubiese visto antes, pero las perspectivas que ha despertado son grandes. Sobre todo porque utiliza un motor gráfico (llamado Totality) capaz de generar en tiempo real escenarios inmensos y repletos de gente sin que falle un solo *frame*. Hay quien apuesta que dentro de diez años seguiremos hablando de este motor.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Gray Matter nos lleva de vuelta a la boca del lobo

ACCIÓN - GRAY MATTER

Cuatro días en Los Ángeles no es mucho tiempo, pero sí que da para que empieces a desarrollar determinadas rutinas. Un ejemplo: cada vez que nos tocaba pasar por delante del stand de *Return to Castle Wolfenstein*, nos parábamos a echar un nuevo vistazo, aunque llegásemos tarde a una cita en el otro extremo del recinto. ¿Era por los generosos escotes de las azafatas? ¿O era más bien por ese televisor que proyectaba imágenes del juego desde la cima de un imponente castillo artificial? Sea como sea, el proyecto de Gray Matter entraría fue una de las sorpresas más agradables de la E3.

El juego recupera la esencia de *Wolfenstein 3D*. El soldado B. J. Blaskowitz deberá infiltrarse de nuevo en un castillo nazi y enfrentarse en solitario a un terrible surtido de enemigos no siempre humanos. A la mano derecha de Hitler, Heinrich Himmler, le ha dado por realizar todo tipo de experimentos para conseguir el soldado perfecto. Blaskowitz será el encargado de recopilar la información necesaria para que tan peligroso plan no sea llevado a la práctica. Pero eso no es todo, porque al tal Himmler le va el ocultismo, y las artes arcanas le han permitido rodearse de todo tipo de criaturas raras y aparentemente muertas, un magnífico refuerzo para las tropas nazis.



¿Sigilo? Pues sí.

Los ordenadores de Gray Matter mostraban diferentes fases de uno de los primeros niveles del juego. El nivel en cuestión consistirá en eliminar lo más rápido posible al personal de una base aérea, aunque los desarrolladores se encargaron de destacar que no todo va a ser acción frenética: también tendrá su importancia saber ocultarse. Eso se debe a que nos encontraremos con enemigos más listos que el hambre, no sólo capaces de dar la voz de alarma cuando ven un intruso, sino también dispuestos a protegerse cuando son atacados o cambiar los muebles de posición para que les sirvan de cobertura. En una de las escenas que nos mostraron, un soldado enemigo recogía una de las granadas que le habían lanzado y la devolvía con celeridad.

Las posibilidades del motor de *Quake III: Team Arena* han sido llevado hasta límites insospechados. Los guardias patrullan como lo harían si fuesen soldados reales y sus rostros están tan bien modelados que hasta sentirás remordimientos cuando los fulmines usando con el rifle francotirador.

La mayor parte del escenario será destruible, en especial todo aquello que sea de madera. La mayoría de los barriles no aguantarán varios disparos, así que en caso de que contengan líquido inflamable podrás provocar un desastre ecológico a pequeña escala, sobre todo si tienes el lanzallamas cerca. Si jugaste a *Wolfenstein 3D*, seguro que te hartaste de examinar las paredes en busca de pasadizos secretos. En este *remake* no faltarán salas secretas, aunque acceder a ellas será un poco más complicado: tendrás que resolver algunos puzzles de tipo práctico.





SALT LAKE 2002

DEPORTES · ATTENTION TO DETAIL

Tras Sydney 2000, la licencia de los Juegos Olímpicos conseguida por Eidos hará posible este título centrado en los deportes invernales. Incluirá cuatro pruebas masculinas (descenso, bobsleigh, salto y eslálom gigante de snowboard en paralelo) y dos femeninas (eslálom y saltos artísticos).

SIGMA

ESTRATEGIA · RELIC ENTERTAINMENT

Entre los títulos más curiosos de la E3, *Sigma* merece una mención especial. Se trata de un ETR diseñado por el estudio responsable de *Homeworld* en el que manejarás un ejército de animales mutantes. Dispones de 50 especies diferentes para combinar los diferentes rasgos. Los resultados son francamente asombrosos.





SILENT HUNTER II

SIMULACIÓN NAVAL · SSI

SSI sacará a flote el próximo año la secuela de su prestigioso simulador de submarinos. Con él surcarás un Atlántico virtual en busca de barcos enemigos, en condiciones metereológicas adversas y además con el periscopio puesto en los aviones enemigos que surcan el cielo. El modo multijugador te permitirá enfrentarte a los destructores de *Destroyer Command*.

SID MEIER'S CIVILIZATION III

ESTRATEGIA · FIRAXIS GAMES

A juzgar por lo visto, tampoco va a ser este el primer *Civilization* que destaque por la calidad de sus gráficos. Da igual, este juego conservará las virtudes que han hecho que más de cuatro millones de jugadores hayan apostado hasta ahora por la saga creada por Sid Meier. Las mejoras aportadas por *Civilization III* van a centrarse en el sistema de juego. Jeff Morrison, miembro del equipo de desarrollo nos explicó que "el juego profundiza un poco más en la idea básica: la evolución de un colectivo humano en un planeta que podría ser la Tierra".

La principal novedad es que la diplomacia va a resultar mucho más eficaz como forma de resolver conflictos y hacer que tu civilización prospere. Aunque se han mejorado las animaciones de los combates e incluido nuevos tipos de unidades, *Civilization III* va a ser toda una apoteosis del poder de la persuasión y la mano izquierda.

Para obtener nuevas unidades deberás disponer de recursos concretos que no siempre podrás extraer de las inmediaciones de tus ciudades. En muchos casos deberás recurrir al comercio, y ahí es donde entran tus mercaderes y diplomáticos.





Estos últimos tendrán un completo juego de animaciones faciales que, según explicó, Morrison "permitirán intuir qué están pensando, incluso saber si traman alguna traición".

Un factor que cobra mucho protagonismo es el indicador de cultura. Se medirá por puntos, y de su cantidad dependerá que las civilizaciones cercanas te admiren más o menos. Cuanto más alto sea tu nivel cultural, más sencillo te resultará imponerte con métodos no violentos, forjando alianzas o recibiendo inmigración.



SID MEIER'S SIM GOLF CLUB







ESTRATEGIA · ELECTRONIC ARTS

Los simuladores de gestión vuelven al origen con este juego en el que asumirás el control de un flamante campo de golf. El propio Sid Meier se encargó de presentar en sociedad su nuevo producto. Empezarás eligiendo un escenario en que construir tu campo, ya sea en el desierto o en un archipiélago de islas paradisíacas. El siguiente paso será contratar trabajadores y diseñar un recorrido que sea atractivo y no demasiado fácil.

Podrás modificar el terreno a tu antojo, incluso alterar su relieve, y buscar vías de financiación muy variadas, incluida la venta de terrenos colindantes. Los Sim aportarán el toque de humor, con sus curiosas y siempre variadas personalidades. Por supuesto, su apariencia será tan configurable como de costumbre, hasta podrás organizar un torneo amateur entre los personajes de *Star Wars*. Los jugadores conversarán mientras juegan, de hecho, Meier nos mostró una escena que acababa en tórrido romance: dos jugadores se conocían, empezaban a hablar y muy pronto estaban haciéndose proposiciones indecentes.

SIMSVILLE

ESTRATEGIA · MAXIS

SimsVille va a ser, a grandes rasgos, un cruce entre *Los Sims* y *Sim City*. Tus Sims van a abandonar las minúsculas comunidades en que vivían hasta ahora y saldrán a la calle a disfrutar de su recién creada ciudad. Es decir, cambia la escala, con lo que el juego ganará en posibilidades, pero la esencia será poco más o menos la misma. Podrás crear una elegante ciudad llena de tiendas de moda y cafeterías de lujo o un infierno urbano dominado por el vicio y la delincuencia organizada. La elección será tuya.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX



ACCIÓN · RAVEN SOFTWARE

Soldier of Fortune fue el producto que cambió de una vez por todas la definición común de "juego violento". Su mejor publicidad fue que superaba en despliegue de vísceras a cualquier título anterior, pero en *Game Live* siempre hemos pensado que tras toda esa sangre virtual había, además, un buen juego. *Soldier of Fortune II* también ofrecerá mucha violencia, pero esta vez se ha refinado su sistema GHOUL de reproducción de daños causados por las armas para que sean menos exagerados.

Los protagonistas serán los mismos, es decir, al John Mullins virtual volverá a tocarle sudar la gota gorda. Y decimos al virtual porque el Mullins real, en cuyas experiencias se inspira el juego, estuvo en la E3, pero ya apenas suda. Disfruta de un merecido retiro tras formar parte durante años de las fuerzas especiales. Mullins aseguró que algunas de las misiones están basadas en sus experiencias reales.

Como muchos otros juegos de acción presentados en la E3, *SOF 2* utiliza el motor de *Quake III*. Los personajes pasarán de 300 a 3.000 polígonos, algo que se notará a simple vista y no digamos si te fijas en los detalles. La mala noticia es que de momento no está previsto incluir opciones multijugador, aunque sí un sistema de generación de misiones aleatorias.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

ESTRATEGIA · TOTALLY GAMES



Aunque parezca extraño, los creadores de la saga *X-Wing* andan embarcados en un simulador con licencia *Star Trek*. Por primera vez podrás adoptar la perspectiva del capitán de una de las grandes naves de la flota estelar y ver cómo tus órdenes son obedecidas.

El juego hace un inteligente uso del *Game Voice*, así que bastará con que des la orden de Alerta Roja a través del micro para que las defensas se activen y todo el mundo se ponga en marcha. Si lo de dar órdenes no te parece de por sí atractivo, podrás pasarte a la perspectiva exterior del modo estratégico, en el que podrás dar órdenes y controlar los movimientos seleccionando con el ratón, como pasaba en *Starfleet Command*.

Algunos de los guionistas de la serie de televisión han colaborado en la elaboración del argumento, que girará en torno a un arma secreta en poder de no se sabe quién y que es capaz de destruir una estrella. La Federación decide enviar a una de sus naves, la tuya, para descubrir la potencia real de este arma y quiénes son sus depravados propietarios.

STRONGHOLD

ESTRATEGIA . FIREFLY STUDIOS





En Los Ángeles aprovechamos para reencontrarnos con este viejo conocido, un juego de construcción y combate ambientado en la era de los castillos que ya no tardará en salir a la venta. En él deberás construir tu propia fortaleza empezando por un recinto amurallado básico y añadiendo contramuros, fosos y otros refuerzos a medida que el juego avance.

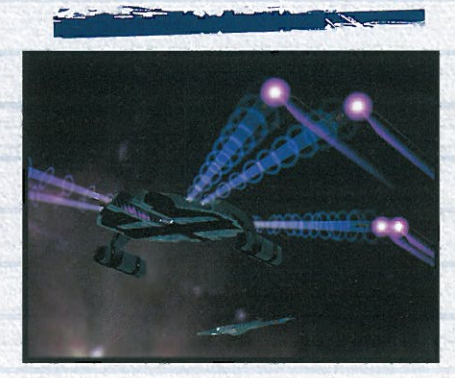
El principal aliciente de *Stronghold* es que podrás tomar parte en asedios y asaltos al viejo estilo, con catapultas, arietes, fosos y cubas llenas de aceite hirviendo. Es algo muy de agradecer, porque en los juegos estilo *AoE* los muros son papel mojado y basta con un grupete de jinetes descastados para echarlos abajo.

Los gráficos son parecidos a los de *AoE* y también se ha optado por la misma perspectiva isométrica. Aunque los muros serán formidables gigantes de piedra, podrás hacer que se transparenten para mostrar su interior, una opción muy útil desde el punto de vista estratégico. En definitiva, *Stronghold* va a suponer una bocanada de aire fresco en su género. Por primera vez, los castillos van a ser la piedra angular de un juego en vez de simples elementos del paisaje.

SGT. CRUISER

ACCIÓN/CONDUCCIÓN · TITUS

En este *arcade* con estética de dibujos animados encarnarás al despistado pero eficaz sargento Cruiser. Tu objetivo será derrotar a una turba de alienígenas en carreras durante las cuales las palabras "juego limpio" carecerán de significado. Podrás apoderarte de varios vehículos y utilizar un delirante surtido de armas.



STAR TREK: STARFLEET COMMAND - ORION PIRATES

ESTRATEGIA · 14º EAST

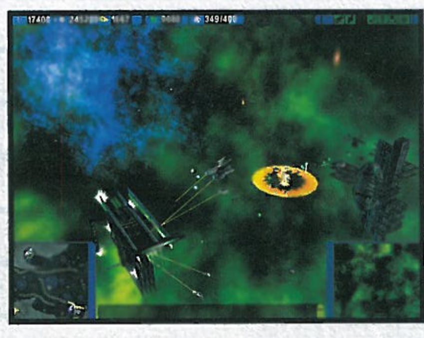
Aunque se trata de una expansión, no necesitarás el original para poder jugarla. Son 24 nuevas misiones, la mitad multijugador, en las que se mejorarán ligeramente los gráficos y la interfaz y se introducirán más de 240 naves nuevas. Deberás dirigir uno de los ocho imperios del original y decidir si te unes a los piratas de Orión o los combates.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

CARRERAS · EXAKT

Un juego de carreras más bien *arcade* ambientado en diferentes ciudades del mundo. Podrás escoger entre una decena de coches reales pertenecientes a marcas como Lotus o Bertone, que están siendo fielmente reproducidos. De todas formas, eso no evitará que los puedas modificar a fondo. Todavía le quedan muchos detalles por pulir.









STAR TREK: ARMADA II

ESTRATEGIA · MAD DOC SOFTWARE

En esta secuela los avances gráficos irán acompañadas de nuevos elementos destinados a mejorar la jugabilidad. El cambio que más llama la atención es el paso de batallas en 2D a 3D, con la inclusión de formaciones. También destaca una nueva pantalla táctica con abundante información. Además, ahora podrás desplazar las naves rápidamente entre puntos alejados gracias al hiperespacio y se añadirá la posibilidad de comerciar.

El modo para un jugador incluirá 27 misiones divididas en tres campañas (Federación, Klingon y Borg). En ellas deberás enfrentarte a las diferentes razas de la serie, cada una con sus propias características, naves, armas y bases. En total serán 50 tipos de naves diferentes. *Armada II*, previsto para finales de año, también aportará nuevos modos y mapas multijugador.

STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KINGHT II

ACCIÓN · RAVEN SOFTWARE

Gracias al nuevo juego de acción de Raven, conoceremos al más desventurado de los caballeros Jedi, Kyle Katarn, un pobre diablo que acaba de vengar a su padre y ahora sólo aspira a olvidarse de la Fuerza para no ser atraído por el Lado Oscuro. Por supuesto, no podrá hacerlo, porque el Mal siempre acecha y no abundan los que sean capaces de combatirlo. Katarn puede curar, mover objetos a distancia y saltar el doble que Javier Sotomayor, y eso son muchas cualidades.

Jedi Knight II usa el motor de *Quake III* y la tecnología GHOUL II, como su primo hermano *Soldier of Fortune II*, el otro proyecto de Raven. En la E3 pudimos ver como Katarn peinaba un nivel sin más ayuda que un sable de luz, y hasta nos deleitamos contemplando su enfrentamiento con un Jedi atraído por el Lado Oscuro. La guinda del pastel fue un electrizante combate entre dos grupos de cuatro caballeros, demostración elocuente de lo bien que funciona la IA del juego. Y eso no es todo, los modos multijugador nos permitirán combatir en equipos o enfrascarnos en impagables duelos con sable de luz.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



ROL · BIOWARE

Lucas Arts está colaborando con algunos de los mejores estudios de desarrollo del mundo, y *Knights of the Old Republic* es el primer fruto de su relación profesional con Bioware, los creadores de *Baldur's Gate*. Se trata de un juego de rol ambientado en el universo *Star Wars*.

Por lo visto en Los Ángeles, conservará algunas de las cualidades de *Baldur's Gate*, aunque con algo más de acción y un ritmo más rápido. Los desarrolladores justificaron la falta de opciones multijugador argumentando que preferían centrarse en un modo historia denso y completo, aunque, eso sí, no tan largo y complejo como el de *Baldur's Gate*.

Podrás elegir entre tres razas diferentes, una de ellas la humana. Cada raza tendrá unidades personajes especializados en seis profesiones distintas. Los personajes se desplazarán en naves parecidas al Halcón Milenario que a la vez servirán de base de operaciones. El juego está previsto para finales del 2002, es decir, la fecha en que debería estrenarse el *Episodio 2* de la segunda trilogía de George Lucas. Y eso que en Bioware juran que una cosa no tiene nada que ver con la otra.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

ESTRATEGIA · LUCASARTS

El motor de *Age of Empires II* es la base del nuevo juego basado en el universo de *La guerra de las galaxias*. Aunque los desarrolladores prometen diferencias sustanciales, lo que pudimos ver nos hace sospechar que el juego se limita a adaptar en este universo los conceptos del título de Ensembie. Incluso la interfaz recuerda a *Age of Empires II*.

El juego incluirá seis civilizaciones (el Imperio, la Alianza rebelde, los wookies, los gungans, el planeta Naboo y la Federación de Comercio) y deberás gestionar cuatro tipos de recursos. No faltarán algunas de las batallas que probablemente hayas visto en las películas ni unidades tan características como los Caballeros Jedi, las tropas de asalto, los X-wings o los AT-AT.





STAR WARS GALAXIES

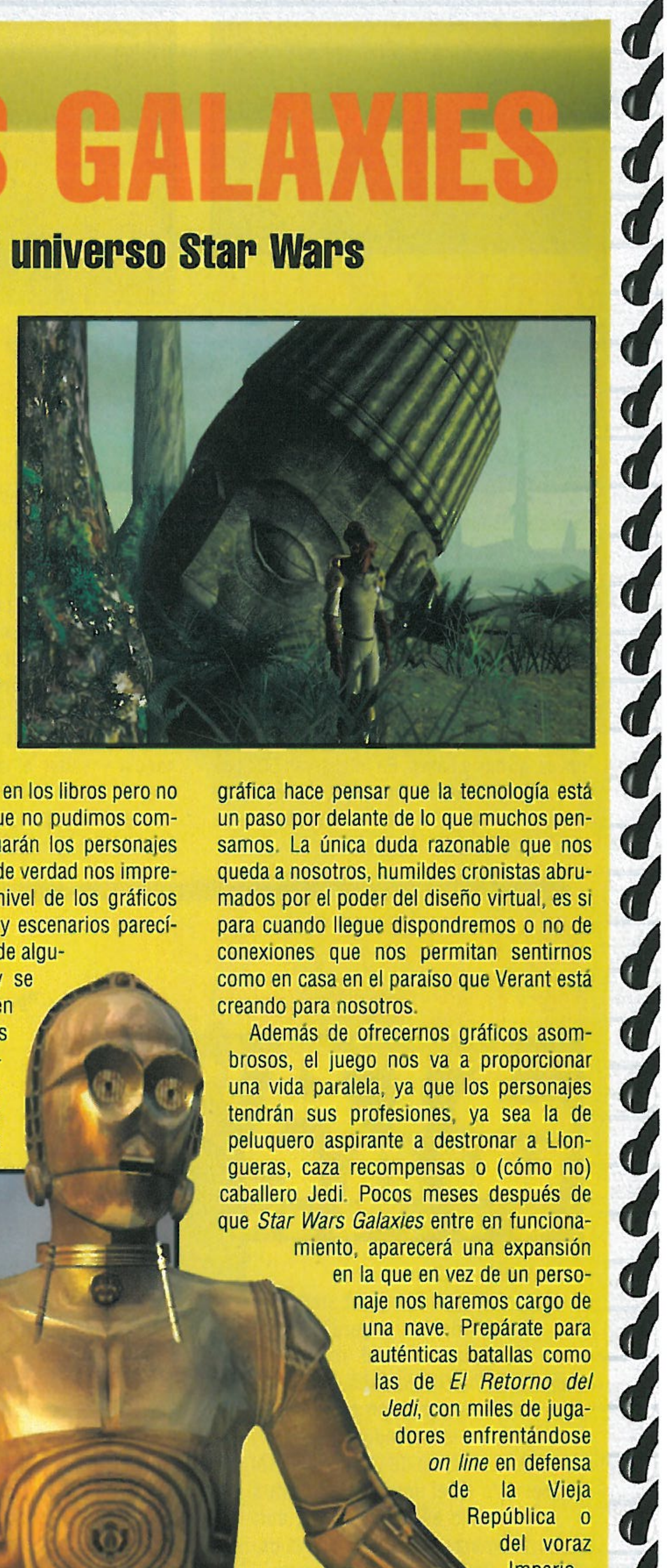
Verant te alquila una parcela en el universo Star Wars

ROL · VERANT INTERACTIVE

Nada más inaugurarse la E3 de este año, un insistente rumor empezó a recorrer los pabellones: la gran sorpresa que nos esperaba estaba cerrada a cal y canto en una de las salas de proyección de Lucas Arts y se trataba, ni más ni menos, que del juego de rol *on line* con licencia *Star Wars* de Verant Interactive. Y era cierto, los autores de *Everquest* tenían material explosivo entre manos. Y no tardaron en mostrárnoslo.

Tras una breve introducción a cargo del equipo de desarrollo, empezaron a proyectarse secuencias en que personajes del juego se desplazaban por los mundos que *Galaxies* pondrá a disposición del jugador. La fuente de inspiración de este mundo persistente es todo el caudal de libros y películas con sello *Star Wars*, pero en especial la primera trilogía.

Serán ocho las razas seleccionables y, según Ralph Koster, director de arte de *Galaxies*, "el juego incorporará herramientas que permitan a cada jugador crear un personaje completamente distinto al de los demás". "Por ello", explicó Koster, "estamos trabajando en un sistema de creación de personajes muy flexible que permita escoger mucho más que el sexo y color de la piel del personaje". Tanto la altura como la constitución física o la edad de tu alter ego virtual dependerán de lo que tú decidas.



Nuevos inquilinos

En el juego aparecerán criaturas que nunca han asomado a la pantalla grande pero, aun así, forman parte del universo *Star Wars*. Es el caso del dragón que habita el desértico planeta Tatooine y que aparece en los libros pero no en las películas. Aunque no pudimos comprobar cómo interactuarán los personajes con el entorno, lo que de verdad nos impresionó fue el altísimo nivel de los gráficos exhibidos. Personajes y escenarios parecían realmente sacados de alguna de las películas, y se trataba de imágenes en juego, no simples secuencias cinemáticas. Que un juego de rol *on line* alcance este grado de excelencia gráfica hace pensar que la tecnología está un paso por delante de lo que muchos pensamos. La única duda razonable que nos queda a nosotros, humildes cronistas abrumados por el poder del diseño virtual, es si para cuando llegue dispondremos o no de conexiones que nos permitan sentirnos como en casa en el paraíso que Verant está creando para nosotros.

Además de ofrecernos gráficos asombrosos, el juego nos va a proporcionar una vida paralela, ya que los personajes tendrán sus profesiones, ya sea la de peluquero aspirante a destronar a Llongueras, caza recompensas o (cómo no) caballero Jedi. Pocos meses después de que *Star Wars Galaxies* entre en funcionamiento, aparecerá una expansión en la que en vez de un personaje nos haremos cargo de una nave. Prepárate para auténticas batallas como las de *El Retorno del Jedi*, con miles de jugadores enfrentándose *on line* en defensa de la Vieja República o del voraz Imperio.



T

THE SIMS ONLINE

ROL · MAXIS

Maxis ya tiene casi listo su *Sims Online*, el juego que los incondicionales de la "simulación social" llevan años esperando. Para este debut de los Sims en la Red se ha aumentado el número de interacciones posibles a un máximo de 64, suficiente para que tu Sim pueda expresarse con bastante naturalidad y hasta practicar una docena de bailes distintos.

El juego soportará 20 tipos de ciudad diferentes, todas dotadas de edificios como casinos, restaurantes y hoteles que tu Sim podrá visitar. Cada construcción tiene funciones predeterminadas, pero podrás reconvertirlas a tu antojo y hacer que, por ejemplo, tu casa se convierta por las noches en una discoteca pública. Como es lógico, tu principal fuente de ingresos será el trabajo. Algunos podrás realizarlos en solitario, pero otros exigirán la formación de equipos y la colaboración de personajes con cualidades distintas. Una vez más, el índice de popularidad será vital para progresar. Es más, la interrelación entre personajes va a potenciarse, ya que se incluirá una nueva ventana en que aparecerá un diagrama de flechas indicando qué tipo de relaciones une a unos con otros y cuál es su grado de afinidad que tienes con cada uno.







TOM CLANCY'S ROGUE SPEAR: BLACK THORN



ACCIÓN · RED STORM

El éxito de la saga *Rainbow Six* será la alfombra roja que utilizará *Rogue Spear* para entrar este año en el mundo de las consolas. Pero, mientras Game Boy Advance y PlayStation 2 esperan su turno, los jugadores de PC estamos a punto de disfrutar un nuevo producto *Rogue Spear*.

Se trata de una ampliación con nuevas misiones, pero marca una dirección interesante, ya que Red Storm ha tenido en cuenta la opinión de los jugadores y se ha acercado de nuevo a la línea original dotando al juego de una interesante trama de fondo que da al juego algo de continuidad.

Aunque no hay confirmación oficial, los rumores dicen que el cerebro que está detrás de las fechorías del grupo terrorista al que te enfrentarás será un ex miembro de *Rainbow Six*. Así pues, una lucha en igualdad de condiciones.



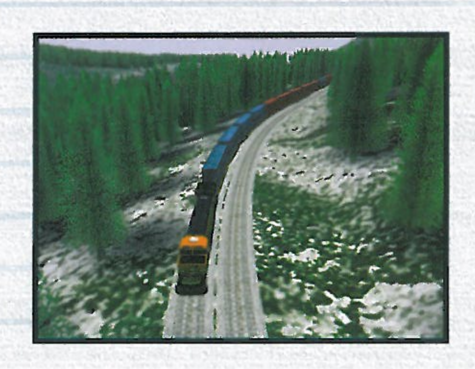
TRAIN SIMULATOR

SIMULACIÓN · MICROSOFT

El juego está en su recta final de desarrollo y, de hecho, ya tenemos una beta en nuestras oficinas. Se trata de un simulador con todas las de la ley destinado a los que en un momento u otro de su vida se sintieron atraídos por la magia de los trenes. Un ilustrativo manual ayudará a familiarizarse con todos los controles de la locomotora y los retos a los que podrás enfrentarte serán variados.

Train Simulator recrea seis rutas reales tanto actuales como históricas, situadas en Estados Unidos, Reino Unido y Japón, además de la del legendario Orient Express. En total son casi mil kilómetros de vía y un montón de locomotoras y tipos de vagones.

Aunque no se podrán importar trenes completamente nuevos, el juego sí incluirá un editor que permite crear nuevas rutas.





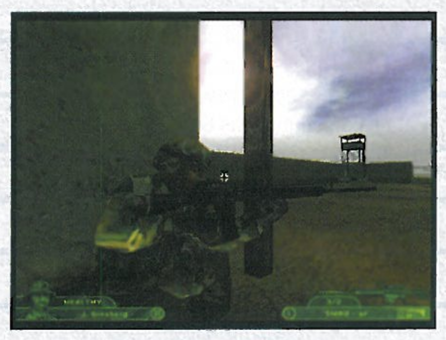
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

TOM CLANCY'S GHOST RECON

ACCIÓN · RED STORM

Aunque pueda parecer que se trata de otro *Rainbow Six*, este juego poco tiene en común con el clásico juego de acción táctica de Red Storm. En todo caso podríamos hablar de la evolución natural de éste. En vez de una fuerza antiterrorista, ahora controlarás un grupo de *Ghosts*, militares especializado en asaltos y misiones de paz en las que colaboran con fuerzas internacionales como la OTAN.

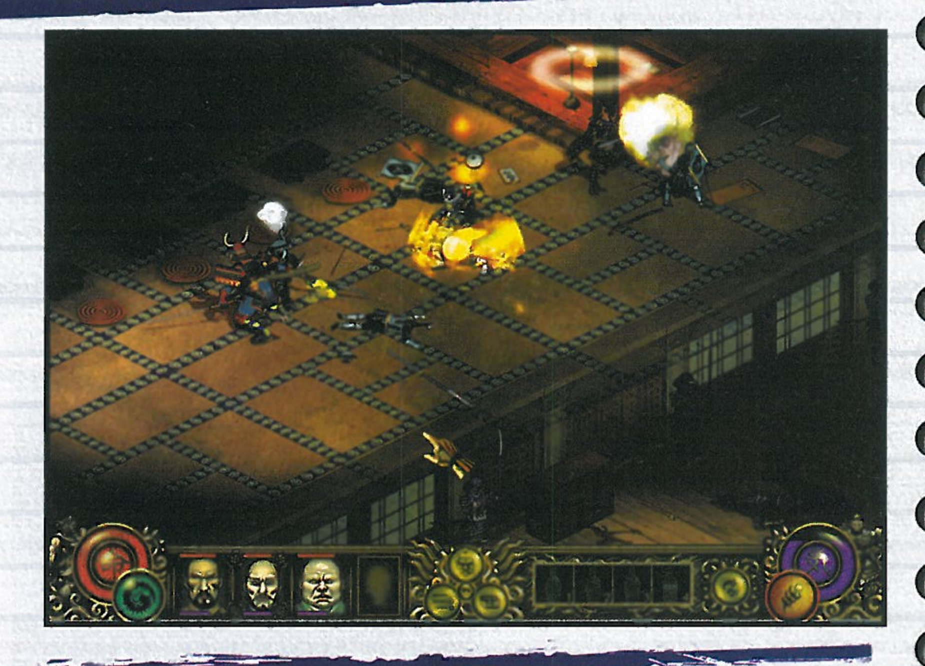
Durante el juego se podrá controlar cualquiera de los soldados, cada uno con su especialidad. El desarrollo de las acciones será en tiempo real y se podrán fijar los puntos de ruta y dar órdenes incluso con gestos. Se potenciará el uso de teclas de acceso directo a ventanas con información detallada sobre el estado de tus unidades. Al mando de tu comando de especialistas deberás traspasar las defensas del enemigo, volar puentes, detener ofensivas, asaltar bases rebeldes o rescatar a pilotos derribados. *Ghost Recon* aparecerá el cuarto trimestre del 2001.



THRONE OF DARKNESS

ACCIÓN/ROL · CLICK ENTERTAINMENT

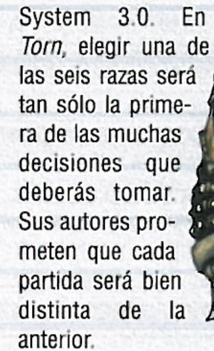
Aunque está en su última fase de desarrollo, en la E3 no se vio nada jugable. Un vídeo, algunas imágenes e información que ya conocíamos fue todo lo que se hizo público. Se trata de un juego de acción y rol muy al estilo *Diablo*, pero ambientado en el Japón feudal y con control sobre cinco personajes a la vez. Como te indicamos en el avance del número anterior, miembros del equipo de desarrollo de Diablo participan en el proyecto.



TRADE EMPIRES

ESTRATEGIA · FROG CITY

En *Trade Empires* encarnarás a un comerciante que empieza su carrera con unos cuantos burros en su poder y que deberá enriquecerse en tiempo récord. Dominando las rutas comerciales y diversificando tus productos, crearás un imperio que haría palidecer de envidia a los señores Coca y Cola. Las unidades y los edificios han sido renderizados y situados en un mapa 3D.



TORN

ROL · BLACK ISLE STUDIOS

Hay ciertos nombres que no pasan desapercibidos a las verdaderos amantes del rol. *Fallout*, *Planescape Torment*, *Icewind Dale* tienen en común con *Torn* que todos han sido firmados por el mismo equipo de profesionales. Su nuevo proyecto va a ser uno de los primeros en usar el flamante motor LithTech Development System 3.0. En *Torn*, elegir una de las seis razas será tan sólo la primera de las muchas decisiones que deberás tomar. Sus autores prometen que cada partida será bien distinta de la anterior.





U

UNREAL 2

Legend nos lleva de vuelta a su realidad paralela

ACCIÓN - LEGEND ENTERTAINMENT

ucho ha llovido desde el primer *Unreal*, pero pronto tendremos la oportunidad de volver al planeta infestado de alienígenas del que escapamos con penas y trabajos años atrás. Al volver, descubriremos que se ha convertido en un auténtico campo de batalla en que se enfrentan seis facciones alienígenas. Los humanos intentarán mantenerse al margen, pero alguna de las colonias terrícolas está demasiado cerca del lugar del conflicto como para que la sangre no salpique. Tu papel será el de uno de los Marshall espaciales, encargados de preservar la seguridad de los colonos.

A bordo de una nave espacial y al mando de un equipo de valientes soldados, participarás en 13 capítulos que contarán con misiones de exploración, captura y defensa de bases, rescate de rehenes y escolta de civiles. Entre misión y misión podrás tomarte algún breve respiro y conversar con los tripulantes de tu nave. La información que te den influirá seguramente en las decisiones que adoptes a continuación. Y eso no es todo, también podrás interactuar directamente con tu tripulación durante los combates.

Conversa y vencerás

Mike Verdu, representante del equipo de desarrollo, nos explicó que "se ha intentado que las comunicaciones entre unidades sean auténticas es algo que lo pudimos comprobar durante la exhibición del vídeo de una de las misiones, en que se alternaban ataque y defensa. El jugador que desempeñaba el papel de líder disponía de unos pocos segundos para ordenar a los soldados la posición exacta que debía ocupar cada uno y darles instrucciones sobre la actitud a adoptar en combate. Durante la refriega, los miembros del equipo transmitían información puntual de cuanto iba sucediendo, con lo que era posible tomar decisiones en tiempo real.



El motor gráfico que ya adoptaron en su día *Unreal* y *Unreal Tournament* ha sido mejorado notablemente, sin duda con intención de que siga siendo la principal alternativa al de *Quake 3*. Aunque, tal y como reconoció Scott Dalton, diseñador de niveles del juego, para que *Unreal 2* funcione a la perfección hará falta una tarjeta con soporte para T&L,. Y si es la Geforce 3, mejor que mejor.

Semejantes requisitos tendrán su contrapartida en los realistas efectos de las armas, que variarán mucho en función de la superficie con la que impacten. El arsenal con el que se podrá contar constará de 15 armas distintas, incluidos clásicos de la defenestración masiva como lanzacohetes, lanzagranadas y rifles francotirador. Tampoco faltarán novedades, como un arma que paraliza en parte a los enemigos y absorbe su vida o una serie de mini-robots cazadores que persiguen a su objetivo vaya donde vaya.

Unreal 2 incorporará un modo multijugador en el que podrán participar hasta 16 o 32 jugadores, según el escenario. Se incluirán los modos de captura de la bandera, *deathmatch*, *deathmatch* por equipos, último superviviente y un nuevo modo que viene a ser un juego de estrategia en tiempo real y que ya circulaba por la red en forma de *mod*.





W

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Con la guerra sí se juega: Capítulo tercero

ESTRATEGIA · BLIZZARD ENTERTAINMENT

Puedes creértelo: después de ver lo avanzado que está el material que nos mostraron en la E3, apostaríamos que *Warcraft III* sí llegará a tiempo para su cita con la próxima Navidad. El máximo responsable del proyecto, Bill Roper, se desplazó a Los Ángeles y se dejó ver con frecuencia por el stand de Blizzard, pero fueron otros los miembros del equipo que se encargaron de enseñar el juego a la prensa y a la multitud que se apiñaba frente a los monitores.

A estas alturas seguro que sabes que serán cuatro las razas jugables: orcos, elfos nocturnos, muertos vivientes y humanos. Todas ellas pudieron verse en la demo, aunque parece que los muertos vivientes todavía están en fase de desarrollo, porque fue muy poco lo que pudo verse de ellos. Rob Pardo, portavoz del equipo de desarrollo, nos dijo que las razas van a diferenciarse entre sí mucho más que en *Warcraft II*, pero que aun así "se han conservado elementos comunes para equilibrar la jugabilidad". Todas las razas dispondrán de un mínimo de dos unidades voladoras y de métodos para detectar unidades invisibles, ya que en caso contrario

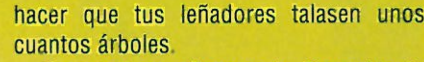


los elfos nocturnos, cuyas unidades femeninas pasan desapercibidas con mucha facilidad, tendrían mucha ventaja.

Leñadores y catapultas

Otra novedad es que la maquinaria de guerra pesada tendrá mucha más capacidad para modificar drásticamente el terreno. Pardo se encargó de demostrarnos que unas pocas catapultas son más que suficiente para arrasar un bosque entero. Y no se trataba de un acto de destrucción gratuita, ya que resultaba una forma muy útil de abrirse paso hacia la base enemiga por un flanco inesperado. Algo parecido a lo que podía hacerse en *Warcraft II* con el mucho menos expeditivo método de





hacer que tus leñadores talasen unos cuantos árboles.

En anteriores números de *Game Live* te habíamos hablado del importante papel que desempeñarán algunas de las unidades neutrales. En Los Ángeles descubrimos que serán incluso más variadas e importantes de lo que pensábamos. Encontraremos mercaderes ambulantes, además de varios tipos de unidades destinadas a custodiar las fuentes de maná y otras construcciones situadas en puntos estratégicos del escenario.

Entre los nuevos edificios, destacan una especie de centros de curación excavados en la roca que sanarán de forma automática a las unidades que se encuentren en los alrededores. Además, habrá campos de reclutamiento que te permitirán obtener unidades extra siempre que estés dispuesto a pagar por ellas, no importa a qué raza pertenezcan. En los combates entre orcos y humanos que pudimos presenciar, notamos que los primeros se han modernizado considerablemente desde la última vez que jugamos con ellos. También parecen haberse acabado las aglomeraciones, ya que el número máximo de unidades que podrán formar grupo se ha reducido a ocho. Parecen pocas, pero la nueva filosofía de juego consistirá en utilizar menos unidades pero mucho más poderosas, en especial los héroes, a los que podrás resucitar invirtiendo una cantidad módica de maná.

WORLD WAR II ONLINE



ACCIÓN · CORNERED RAT SOFTWARE

La guerra virtual *on line* es un valor en alza, y si no que le pregunten a Cornered Rat Software, que va a acaparar elogios y portadas con *World War II Online*. En la E3 se exhibió el juego en una versión prácticamente final, a una semana escasa de la entrega del master.

Hasta 10.000 jugadores en cada servidor podrán participar en esta detallada recreación virtual de la guerra del 39.

Cuando el juego salió a la venta en Estados Unidos, la avalancha de solicitudes colapsó los servidores, algo que por suerte ya han conseguido subsanar. Por el momento las acciones se desarrollan en la Francia ocupada por los alemanes, aunque está previsto añadir nuevos escenarios.

Lo que realmente sorprende en este juego es que todos los vehículos que podrás pilotar funcionan con una precisión digna de los mejores simuladores especializados. También existe una jerarquía que te permitirá subir en el escalafón a medida que acumules puntos de experiencia. Cada demostración de valor o sentido de la estrategia puede traducirse en un ascenso, así que sácale brillo al uniforme y prepárate para la experiencia bélica de tu vida.



LOS GRANDES AUSENTES

Presentar un juego en una feria como la E3 es un arma de doble filo. Aunque tal vez se trata de el escenario ideal para que un juego de sus primeros pasos, una presentación prematura puede hacer que la gente pierda la pista al juego si, como suele ocurrir, su proceso de desarrollo se alarga más de la cuenta. Por ello, no es de extrañar que algunos grandes títulos no hicieran acto de presencia en la E3 de este año.

Posiblemente la ausencia más sonada ha sido *Team Fortress 2*, del cual apenas se sabe nada nuevo desde hace tres años. Valve, la compañía desarrolladora y responsable también de *Half-Life*, no se decide ni siquiera a avanzar una posible fecha de lanzamiento. Esperamos que este largo silencio sea seguido por novedades que confirmen que el proyecto va viento en popa.

Homeworld 2, la secuela del original juego de estrategia que apareció en 1999, ha elegido seguir un camino similar, aunque a este juego sí se le esperaba en la E3. De esta manera, seguimos sin tener una triste imagen que llevarnos a la boca, sólo sabemos que la fecha teórica de edición sigue siendo principios del año que viene.

Tampoco los esperadísimos *Deus Ex 2* y *Thief 3* se asomaron a los expositores. La única noticia es más bien negativa, ya que ambos aparecerán primero en consolas de nueva generación y después serán convertidos a PC.





WARRIOR KINGS

ESTRATEGIA · BLACK CACTUS

Desde que lo vimos en Londres hace más de medio año, nada habíamos vuelto a saber de este juego de estrategia en tiempo real ambientado en un mundo medieval con tintes fantásticos llamado Orbis. Podrás elegir entre luchar para el Bien o para el Mal y llegar a uno de los cinco finales posibles. Lo mejor: el tamaño de los ejércitos. Aunque toda la información recibida proviene de Sierra, parece que finalmente no será este editor el que lance el juego.

Y

YAGER

ACCIÓN · YAGER DEVELOPMENT

Yager el título provisional del primer proyecto de la compañía alemana que responde al mismo nombre. Se trata de un juego de acción con gráficos impresionantes en que dirigirás una flotilla de naves siempre dispuestas a entrar en combate. Las escenas de enlace, en las que hablarás con personajes en tierra, irán arrojando claves sobre la trama que sirve de telón de fondo.

Z



ZOO TYCOON

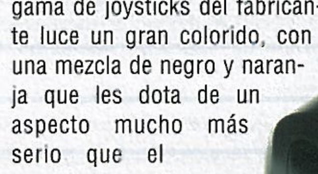
ESTRATEGIA · BLUE FANG GAMES

Si algo podían echar de menos los gestores compulsivos, era sentarse en el sillón del director de un zoo. Este otoño tendrás poder absoluto para elegir cómo, cuándo y en qué condiciones exhibes los más de 60 animales que pueblan tu parque. Ojo, no se conformarán con un buen espectáculo: también exigirán una buena red de servicios y consumo.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

¿Y QUÉ FUE DEL HARDWARE?

Como cada año, los fabricantes aprovecharon la E3 para presentar sus nuevas gamas de periféricos con la vista puesta en la vuelta al cole y las Navidades. No han faltado a la cita Thrustmaster, Saitek, Microsoft o Logitech, aunque con pocas novedades interesantes.



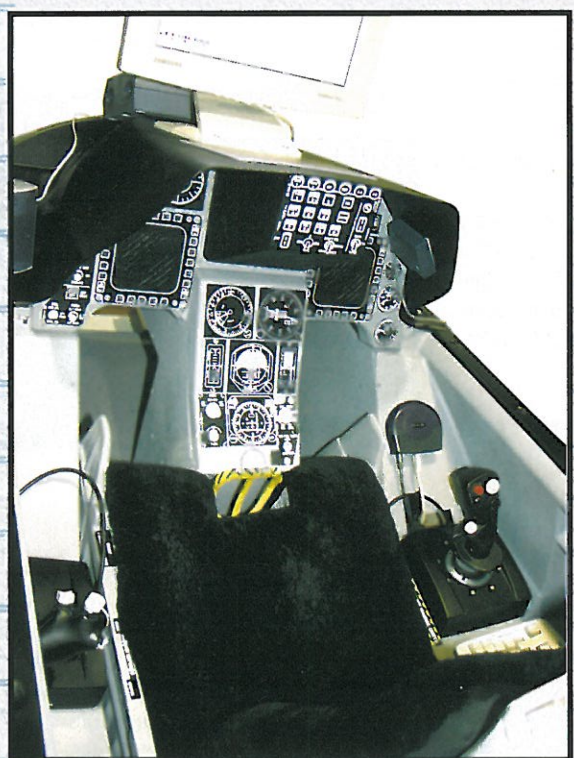
Thrustmaster

Desde hace años y gracias a sus mandos F16 y F22 Pro nadie ha sido capaz de superar la gama alta de esta compañía francesa. Los años pasan y el software basado en MS-DOS que usan estos mandos empezaba a presentar problemas de incompatibilidad en equipos nuevos. Era necesaria una renovación y la respuesta de Thrustmaster es su equipo de vuelo Cougar.

La presentación oficial de estos mandos tenía que haber sido en la pasada ECTS, pero por lo visto sufrieron serios daños en el transporte o al menos esa fue la justificación oficial de su ausencia en la feria londinense. Los Cougar no faltaron a la cita de Los Ángeles, brillando con luz propia. Y es que tenían reservado un sitio de honor dentro de una cabina de avión en la que podían probarse los nuevos mandos usando *IL-2 Sturmovik* como simulador de pruebas, todo un lujo teniendo en cuenta que era otro de los productos que se presentaban en esta edición de la E3.

Tanto el joystick como la palanca de gases son una réplica de los mandos de un F-16 y ambos usan conexión USB. El conjunto pesa unos dos kilos, pero lo más impresionante de estos mandos es su nuevo programa de configuración. Sencillo para los iniciados, gracias a un sistema visual que usa la interfaz de Windows. Los expertos van a poder hacer virguerías con estos mandos, al menos esto pronostica un manual de configuración avanzado y que supera incluso al de *Falcon 4*.

Para el gran público, el volante Modena 360 Pro está equipado con un sistema *force feddback* de última generación. La gama de joysticks del fabricante luce un gran colorido, con una mezcla de negro y naranja que les dota de un aspecto mucho más serio que el



ThrustMaster mostró los Cougar en una cabina de avión simulada.



color plateado de las series precedentes. Este volante no sólo destaca por su elegancia, no hay que hacer un gran esfuerzo para acceder a todos sus botones y el sistema de sujeción permite fijarlo en mesas que tengan una pequeña tabla de refuerzo en la parte delantera, lo que suele ser un inconveniente para la mayoría de los volantes que hay en el mercado.

Otro mando de calidad que pudo verse es el Afterburner Force Feedback de gama alta, compuesto por dos elementos (joystick y acelerador) y equipado con *force feedback*. Por último, Thrustmaster se ha sentido obligado a comercializar un joystick vibrátil: el Fox 2 pro Shock. O al menos eso parece teniendo en cuenta que incorpora la función vibrátil como única novedad respecto al modelo anterior. En cuanto al resto, sigue siendo un joystick que cumple sin más.

Saitek

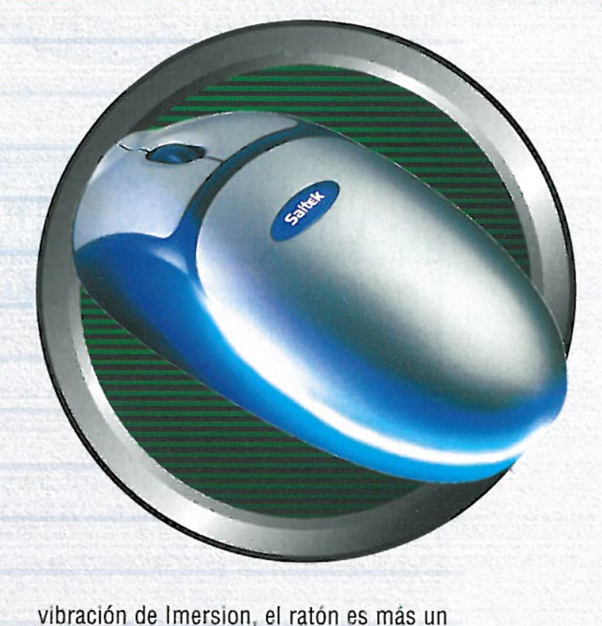
Saitek decidió aprovechar la E3 para dar el golpe. El fabricante norteamericano ha renovado toda su gama, que se ha visto mejorada con la introducción de un volante de diseño muy futurista con *force feedback* y pedales: el R440. El funcionamiento de los pedales es como en un coche real, ya que están elevados. Es algo que nunca se había hecho hasta ahora y que se consigue gracias a la forma de la plataforma. El volante se lanzará también con el nombre de R220 en su versión sin *force feedback*.

En la gama baja, pudo verse el volante R100, que cuenta también con un modelo parecido, el R80, pero sin pedales y con botones analógicos para frenar y acelerar. Su precio no debería superar las 2.500 pesetas. Muy asequible, así que es perfecto para todos aquellos que no quieran cargar con un pedal.

Saitek lanzará también un joystick con *force feedback*: el Cyborg 3D Force Stick. Su diseño es bueno y su respuesta ha sido mejorada gracias al uso de la tecnología TouchSense.

Saitek sorprendió a los aficionados a la simulación de vuelo cuando sacó su conjunto de joystick y palanca de gases X-36, quizás no de tanta calidad como la gama alta de Thrustmaster pero sí más asequibles y de resultados convincentes. En la E3 presentaron el conjunto X-45, que mejora los X-36 aunque sea tan sólo con algunos retoques en sus botones y ofreciendo una gran facilidad de configuración, que es automática en algunos juegos. ¿Qué más se puede pedir?

Saitek se introduce también en el mercado de los ratones ópticos con una gama completa de productos. El Touch Force Optical es el modelo de gama alta. Desarrollado sobre el sistema de



vibración de Imersion, el ratón es más un capricho que otra cosa, aunque la idea de percibir el relieve en un juego de estrategia pueda considerarse un logro. El primer juego que llega a explotar realmente esta tecnología es *Black & White*, así que será cuestión de probar el ratón cuando aparezca en nuestro país.

Los dos grandes

Logitech presentó tan solo un *pad* equipado con un mini joystick, el Wingman Actino, y un joystick de gama baja, el Wingman Attack 2. Su única originalidad es una toma USB. Por su parte, Microsoft no anunció ninguna novedad en cuanto a controladores, puesto que ya renovó su línea de productos a finales del año pasado. El gigante prevé sólo el lanzamiento del ratón Wireless Optical, que prescinde tanto de bola como de cable. El ratón utiliza la tecnología de 6.000 dpi idéntica a la del Explorer 2, aunque con un nuevo aspecto que mejora su ergonomía.





ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR ÁNGEL URTUBI, BARCELONA

Me sorprende que en vuestro análisis del mes pasado fueseis tan duros con *Las guerras persas*. Y tampoco entiendo muy bien cuáles son vuestros argumentos para destrozar sin piedad el juego. Leyendo el veredicto, creo que el único reproche que le hacéis es su falta de originalidad, pero ¿acaso son originales *Independence War 2* y *Z Steel Soldiers*? Por el amor de Dios: son secuelas, y su jugabilidad está más sobada que el chupete de un lactante. Si la originalidad es el valor supremo, empezad a bajarles un par de puntos a casi todos los ETR que se han editado el último año, pero no hagáis a *Las Guerras Persas* responsable único de la crisis de ideas que padece el género. ¿Acaso no es interesante? ¿No está bien ambientado? ¿No es ágil? ¿No es divertido? Yo creo que sí.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.



LA CUENTA ATRÁS

La portada de este número de Game Live, que nos ha costado penas y trabajos, se la dedicamos a Marta Pilar. Bueno, en realidad se la dedica Martín, nuestro Leonardo da Vinci de la creación multimedia, pero el resto nos solidarizamos. Así que, Marta, va por ti.

Ojo, esta portada incorpora aliento fétido de azufre y cebolla generado por software.

Faltan cuatro semanas:

Nadie parece creerse que el nuestro sea un oficio duro. Pedro, lector de Cuenca, dice que somos unos "agonías", que nos quejamos "de vicio" y que ya le gustaría a él pasarse el día "tumbado a la bartola jugando a juegos de PC". Y eso que el tío reconoce ser "auxiliar administrativo". Ver para creer.

Faltan tres semanas:

Sánchez Junior debuta con mal pie en el mundo de las subastas on line. Tras pujar como un poseso por una muñeca inflable con apéndices de silicona, pierde su objeto de deseo por falta de sueño y liquidez. Devastado, amenaza con pedir un aumento de sueldo.

Faltan dos semanas:

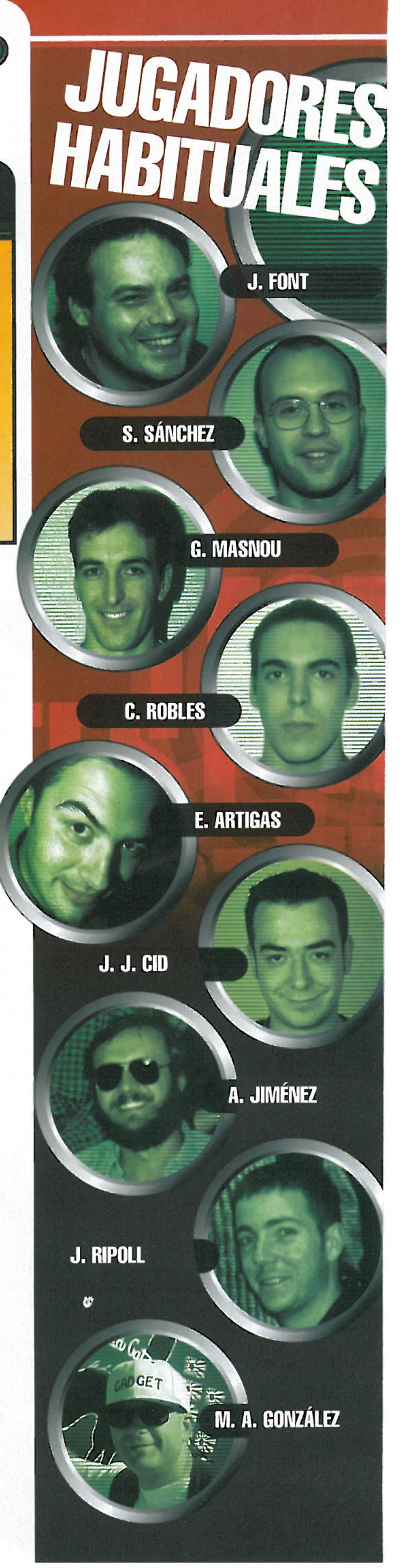
Sánchez Senior se había currado una estupenda portada en la que, sobre un fondo color azufre infierno, aparecían una señorita ligera de ropa y la cabra de la Legión. Al final la hemos sustituido por otra en la que aparecen otra señorita, ésta un poco más vestida, y un bicho muy verde y muy malo con casco de ostrogodo.

Falta una semana:

A la pregunta "¿Dónde está Moncayo?", hay que responder sin dudarlo "Seguro que de vacaciones". Esta vez se ha ido al sur de la India, a Goa, Bombay y otro sitio de cuyo nombre nunca nos acordamos. Y es que Moncayo es un espíritu libre, un francotirador solitario nasío pa' viajar.

Hora cero:

Quien esto escribe está a menos de cuatro líneas de distancia del fin de su jornada laboral y el principio de sus ¡vacaciones de verano! Así que ahí os quedáis, que os aproveche el número de julio. Ha costado lo suyo, esperamos que lo disfrutéis.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

En un mes de feos y malos, un par de juegos fuera de serie se han encargado de acercarnos al cielo. Gracias a *Operation Flashpoint* y *Alone in the Dark 4*, estar aquí encerrados a cal y canto sigue valiendo la pena.



EL BUENO

La guerra es mala. Es un bicho grande que flota en el aire y salta de trinchera en trinchera colándose en la sangre y envenenando el cerebro. Pero los soldados, los de a pie, son buenos tipos, gente desbordada por las circunstancias, atrapada en el estómago de una ballena. Gracias a *Operation Flashpoint* por habernos inspirado este arrebato poético.



EL FEO

Torrente (el juego, la película, el fenómeno sociológico) es la venganza de los feos. La grasa, la caspa y la alopecia también tienen carisma. Hemos recuperado la fe que perdimos el día que Alfredo Landa tuvo que irse de Benidorm, harto de ser perseguido por esculturales nórdicas en top less.



EL MALO

En el top ten de frases mágicas con las que la redacción de Game Live se ríe, "eres más agarrado que una peleas de monos" acaba de ser sustituida por "eres más breve que una partida de Road to India". Malo es que un juego se nos acabe antes de que empecemos a acostumbrarnos a jugarlo. Y mucho peor que a la pobre protagonista la casen a la fuerza y encima pretendan pasarla por la hoguera.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Bohemian interactive • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 7.990 Pesetas

Nunca aprenderé. Acabo de ser descuartizado por un tanque por cuarta vez consecutiva mientras esperaba la cobertura de algún escuadrón perdido en mitad de tanto bosque. Duro tan poco que me está entrando complejo de figurante en *Platoon*. Además, ha llegado el momento de cambiar la AK47 por el teclado y redactar un parte sobre mis aventuras y desventuras en esta guerra propuesta por Bohemian Interactive. Un exceso de ambición siempre despierta algo de escepticismo. Pero esta vez será mejor apartar toda reserva y sacar la botella de cava del congelador. Podemos celebrar el nacimiento de otro juego mayúsculo.

OPERATION FLASHPOINT

Por J. Ripoll

Ante todo una advertencia: se trata de un juego que oscila entre la estrategia militar y la acción clásica, pero en el que la calma prevalece sobre el frenesí. Por tanto, si lo que buscas es matar mucho y morir poco, dirígete ahora mismo a opciones más convencionales como *Project IGI* o *Soldier Of Fortune*. Si quieres disfrutar con *Operation Flashpoint*, es recomendable que dejes las vestimentas de superhéroe americano en casa. Aquí sólo eres uno más, uno de tantos soldados que se arrastran por la hierba bajo las órdenes de un sargento con ínfulas de dictadorzuelo de barriada. Acabas de pasar de un mundo de Rambos a uno de soldados Ryan. Y no te equivoques, nadie vendrá a rescatarte si resultas herido en pleno combate.

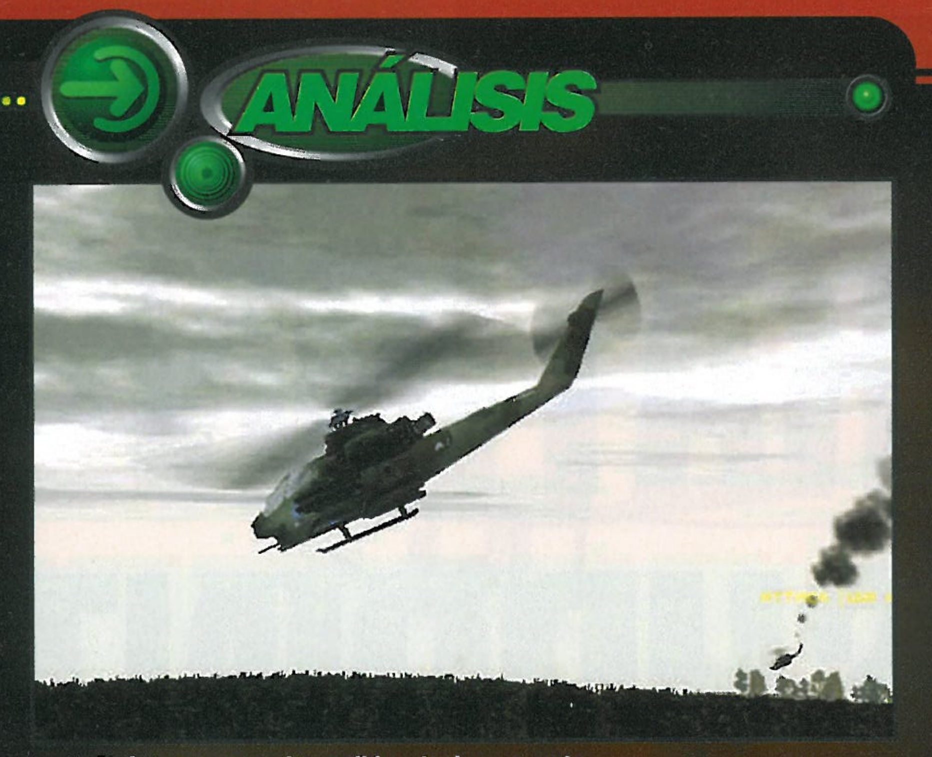
Viajemos hasta 1985. Mientras en España acababan de cicatrizar las heridas causadas por tanto militar metido a político, el resto del mundo vivía los últimos coletazos de la Guerra Fría. En este gélido contexto, tu misión es solucionar los pequeños conflictos armados que van surgiendo en algunos puntos de la Europa Oriental. Para ello hay que elegir entre un apasionante modo campaña o saborear el menú degustación que suponen las misiones individuales. Por supuesto, recomiendo encarecidamente la primera opción, aunque su ritmo inicial sea algo más lento.

Tu nombre es Armstrong, piltrafilla anónimo cuya máxima virtud es la capacidad para pilotar camiones y furgonetas. Superarás unas pruebas de acceso y, con el contrato militar firmado, llegará el momento de asumir tu rol inicial, el de secundario de película bélica. Carne de cañón que obedece órdenes, se enfrenta a peligros de los que sólo puede salvarle el azar y al que un paso en falso supondrá quedarse con una pierna menos. Si quieres llegar al menos a cabo chusquero, debes armarte de paciencia y confiar en el futuro.

Europa, Año Cero.

El juego de guerra más realista posible. Ésa fue la premisa con la que una docena de diseñadores checos se pusieron manos a la obra. Y algo así es lo que han conseguido. En *Operation Flashpoint* nada es gratuito, dispones de todos los elementos necesarios para disfrutar de un completo entretenimiento bélico.

Puedes alternar las perspectivas en primera y tercera persona. La vista subjetiva incorpora detalles olvidados por los demás juegos. El ángulo de visión está adaptado a la capacidad humana, se han contemplado las transiciones de fuera a dentro de un vehículo y puedes contemplar los diálogos con los demás personajes sin perder el control de la acción. Olvídate de utilizar armas de calibre grueso mientras corres o apuntar en mitad de un movimiento lateral, esto no es *La jungla de cristal*. Aquí no puedes disparar si no estás quieto, y aun así debes ir con cuidado, porque las armas tienen retroceso. Así que no esperes liquidar media docena de rusos en menos de un minuto. Y si la misión



Los helicópteros no son invencibles, tenlo en cuenta.

Una retransmisión al más puro estilo de las de la CNN desde Bagdad.



Las misiones de entrenamiento son rápidas y poco complicadas.

se desarrolla durante una fría noche de mayo, intenta no hacer ruido. Un paso de más, y alguien armado con una buena ametralladora y unas gafas de visión nocturna dará buena cuenta de ti.

Pero la grandeza del juego va mucho más allá. Puedes pilotar cualquier vehículo, ya sea tanque o helicóptero, sin necesidad de padecer tutoriales eternos. El manejo de todas las unidades es más asequible que en *Tribes 2*, pero ello no implica una pérdida de personalidad de ninguno de ellos. Incluso cuando tengas la capacidad de ordenar acciones a tus hombres, el sistema es más práctico que el empleado en el magnífico *SWAT 3*.

Bohemia Interactive ha conseguido lo que se proponía: hacer el juego de guerra más realista posible

En cierto modo, *Operation Flashpoint* tiene una serie de puntos que eché en falta cuando jugaba a la secuela de Dinamyx. Y la principal de todas ellas es un extraordinario diseño de niveles. Más allá de su buen aspecto, lo que sitúa estos niveles en una galaxia aparte es l a forma en que sus elementos se integran en la evolución del juego. Todo está bajo control, desde el posicionamiento de los enemigos refugiados en casas medio derruidas o esperándote en las colinas, a las grandes distancias perfectamente calculadas entre los objetivos de una misión. No hay pausas innecesarias, ya que éstas te sirven para conocer mejor a los compañeros (futuras cruces de madera en un cementerio perdido). Incluso los diálogos poseen un nivel de perfección que no recordaba desde *Giants*.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
+16

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 2000 — Internet 2000

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: español





VEREDICTO

Nunca sabremos dónde habría llegado *Operation Flashpoint* con algo más de presupuesto. Tal y como está, le sobran argumentos para situarse en la cima del subgénero de la acción táctica. Arriesgado, complejo y apasionante. A partir de ahora, referencia obligada.

9



Después de cualquier batalla no está de más contar cuántos compañeros te quedan en el batallón.



Ya a la Venta













VOZ ORIGINAL DE SANTIAGO SEGURA

VIRTUAL TOYS

www.virtualtoys.net





CÓMO PASAR DESAPERCIBIDO

A simple vista pueden parecer normas estúpidas. Pero recuérdalas cuando estés perdido en un inmenso campo de combate en el que no eres más que una simple gota de agua.

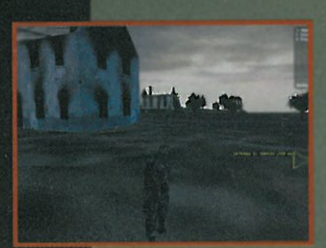


ESCÓNDETE BIEN
Los enemigos irán a por ti cuando noten tu presencia. Busca un refugio natural que te proteja de las balas y, sobre todo, no olvides que los matorrales no sirven para nada cuando ya te han descubierto.



A HABLAR, A OTRO SITIO
Trata de dar las menos órdenes posibles cuando os acerquéis a las posiciones enemigas. Los movimientos rápidos provocan sonidos extraños que también atraerán a los vigías soviéticos.

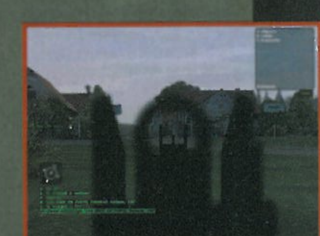




PIENSA DÓNDE IRÁS
En mitad de un fuego cruzado no es conveniente permanecer quieto, pero tus movimientos deben ser rápidos y breves. Ir campo a través es un suicidio seguro.



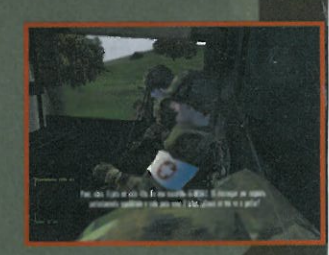
RACIONA LA MUNICIÓN
Cuando las balas escasean, lo mejor es tener claro cuál es el objetivo, apuntar con el modo *zoom* y asegurar el disparo. Nada de grandes ráfagas de ametralladora.





NO DESPRECIES A TU BATALLÓN
Si vas acompañado es probable que detectéis antes la presencia enemiga. Por tanto no vayas nunca dos pasos por delante de los demás, ten calma.

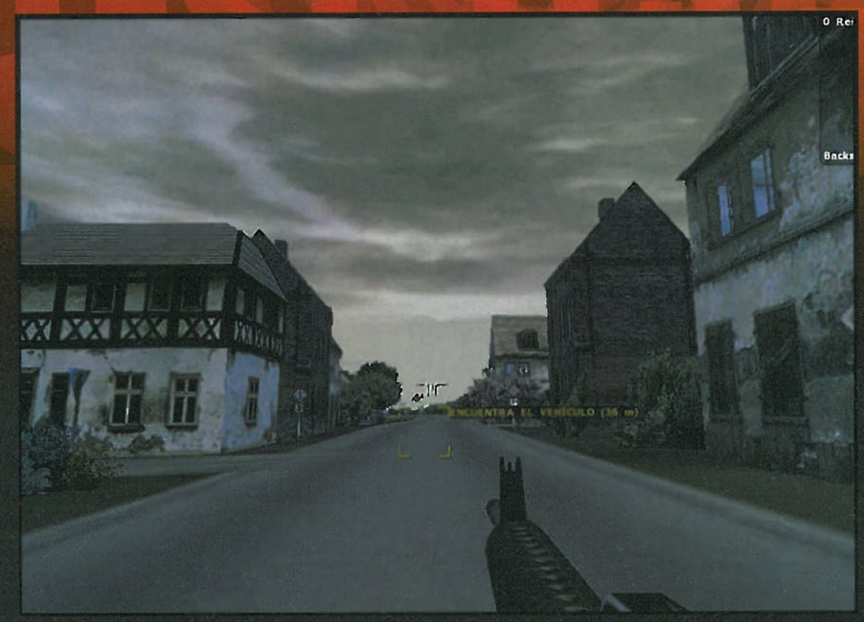
QUE TE VEA EL MÉDICO
No lo pierdas de vista. Una visita rápida te proporcionará puntos de salud extra que pueden contribuir a que acabes la misión con éxito.



Pero toda obra maestra exige algo de quien quiera disfrutarla. Ésta en concreto pide un ordenador no entrado en años y una buena dosis de paciencia, imprescindible para superar las desconcertantes primeras horas de juego. El motor gráfico, creado especialmente para el juego, tiene sus luces y sus sombras. Si bien es capaz de reproducir escenarios inmensos o exhibir una variada representación climática, no convence del todo en el modelado de los personajes, cuyas animaciones faciales no acaban de integrarse como debieran. Las caras de todos los personajes están algo faltas de vida, pero, por fortuna, el buen nivel de las voces hace que el error quede algo maquillado. Además, el amor es ciego y toda imperfección formal (incluyendo un *clipping* muy por encima de los niveles permitidos) queda escondida tras las demás virtudes, las que aún nos quedan por mencionar.

El último disparo
La IA es cita obligada en todo juego de acción, y aún más ineludible en este caso. Aquí cada unidad tiene su peculiar forma de encarar un combate. No actúan igual los pilotos que los lanzagranadas, nadie permanece indiferente a un ataque aéreo o a la presencia de un tanque. Aunque haya revivido una y otra vez las 30 misiones que ofrece *Operation FLashpoint*, sigo creyendo que no he descubierto ni la mitad de elementos que hacen de la inteligencia artificial un nuevo camino a seguir por los demás simuladores. Nada está fuera de tono, todas las actitudes tienen una base lógica, ni soldados impasibles al ataque de sus bases, ni médicos

Operation Flashpoint marca la diferencia sobre todo en su ejemplar diseño de niveles



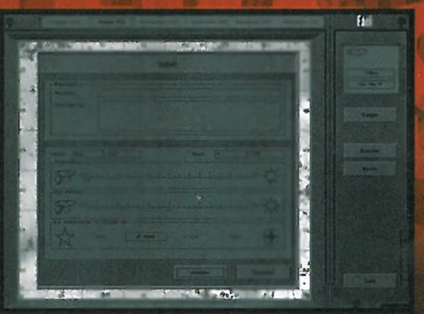
No es conveniente ir por las calles principales de los pueblos abandonados.

que nos niegan el auxilio. Incluso se han permitido el lujo de incluir detalles que bordean el cinismo, como el saludo de un francotirador enemigo antes de incrustarnos una bala entre ceja y ceja. Por todo ello, la opción multijugador, bastante vulgar y a la espera de futuros parches, no es tan necesaria. Difícilmente estos primeros meses un combate por Internet tendría el nivel de organización e intensidad del que hacen gala los que se incluyen en la partida individual.

Además, contemplando el estruendoso éxito de la demo, que ha superado el millón de descargas, y el accesible editor de niveles que acompaña al juego, parece que el reinado de *Operation Flashpoint* sólo acaba de empezar. En especial después de probar algunos de los primeros mapas amateurs (Real Ambush II), un ejemplo de lo que puede dar de sí. No es difícil imaginar el grado de alarma que habrá cundido en las oficinas de Valve (*Team Fortress 2*) o Illusion (*Hidden & Dangerous 2*): el listón ha subido mucho.

Unas cuantas frases y esta crítica habrá terminado sin hacer justicia a la magnitud del juego. Pero serían necesarias la mitad de las páginas de la revista sólo para enumerar los incontables detalles de ambientación (los cristales polvorientos de los prismáticos, el latir del corazón de tus compañeros cuando te diriges al combate...) y por ello debo insistir. Pruébalo. Dedícale unas cuantas horas, esto es videojuego hecho espectáculo, la demostración de que a veces no son necesarios Dual Shock o gafas psicodélicas para conseguir la inmersión completa en una historia y un universo que, por fortuna, nos son ajenos.

¿A que apenas consigues distinguir nada? Pues acostúmbrate, así es la guerra.



Es feo como pocos, pero es uno de los editores más accesibles que recuerdo.

En este juego veremos más banderas norteamericanas que en Pearl Harbour.

UNA GRIETA EN LA CORONA

Por S. Sánchez

No seré yo quien discuta los méritos de este excelente título de acción táctica. Pero antes de que nos apresuremos a subirlo al trono, pido permiso para hacer una objeción. La posibilidad de pilotar vehículos de todo tipo era uno de los principales reclamos del juego, y el caso es que sí, puedes hacerlo. Pero como aficionado a los simuladores de toda la vida, debo decir que la simulación de la mayoría de estos vehículos no me parece demasiado bien lograda. ¿Quizás sea pedir demasiado? Tal vez, pero parece que Cornered Rat Software ha resuelto este aspecto mucho mejor en su *World War II Online: Blitzkrieg*.

Aunque las misiones no sen muchas, hasta tienes tiempo de visitar escenarios marítimos.

GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Spiral House/DarkWorks • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 6.990 Pesetas

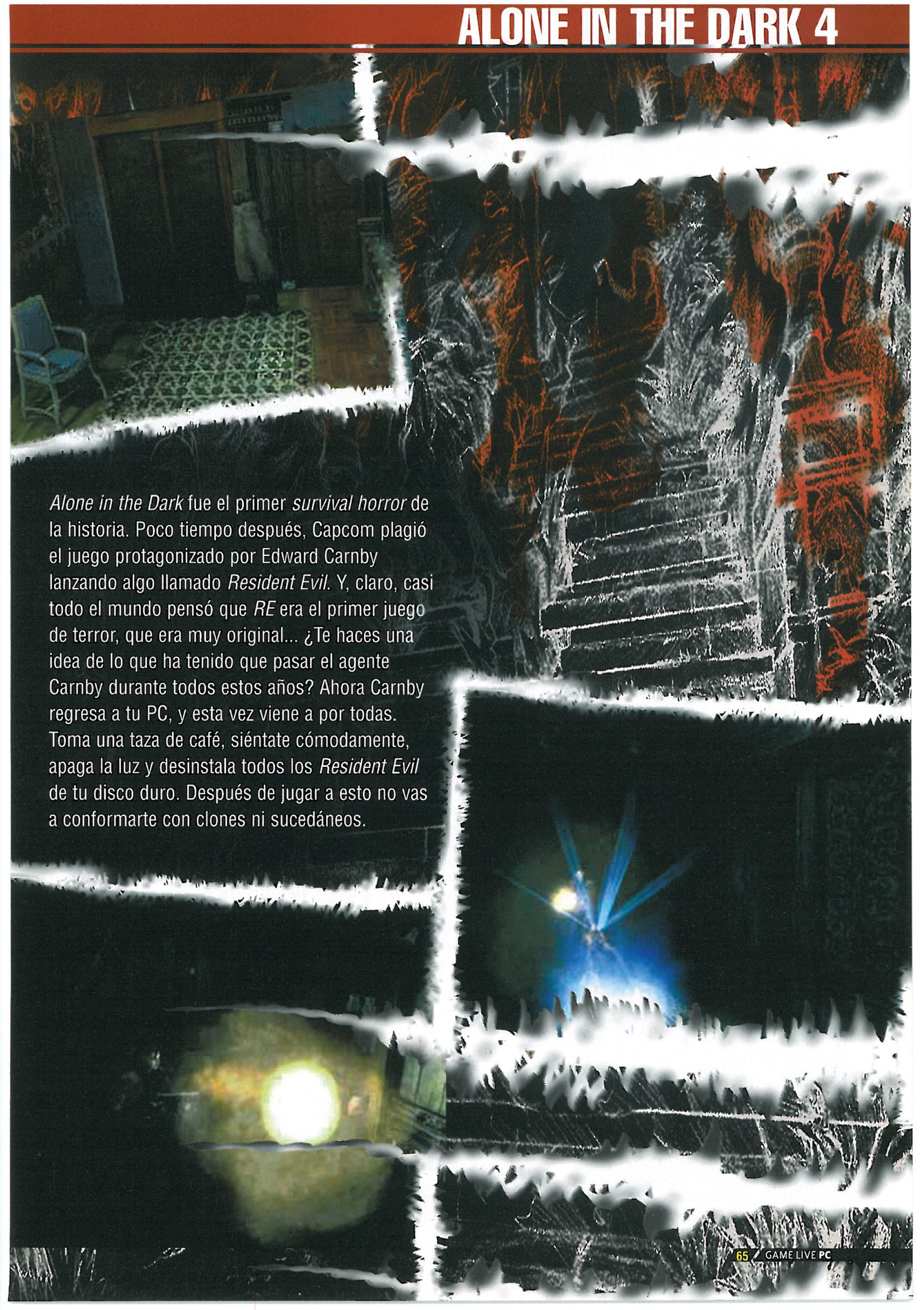
ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Por C. Robles

En su momento, *Resident Evil* cosechó un éxito que para sí hubiera querido el primer *Alone in the Dark*. Cuestiones de marketing, por supuesto. Y después, todos los *RE* repitieron éxito, mientras, en la sombra, continuaban apareciendo nuevas entregas de *Alone in the Dark*, título la mar de apropiado, porque estos juegos se quedaron solos en la oscuridad, sin que el gran público los descubriera.

No obstante, la justicia existe. Y se llama Konami. *Silent Hill*, para PlayStation, puso a la serie *RE* donde se merecía y la dejó en el más absoluto de los ridículos. El juego de Konami retomaba los valores originales de *Alone in the Dark*: los puzzles, el misterio, la intriga, unos sustos de muerte, personajes



Alone in the Dark fue el primer *survival horror* de la historia. Poco tiempo después, Capcom plagió el juego protagonizado por Edward Carnby lanzando algo llamado *Resident Evil*. Y, claro, casi todo el mundo pensó que *RE* era el primer juego de terror, que era muy original... ¿Te haces una idea de lo que ha tenido que pasar el agente Carnby durante todos estos años? Ahora Carnby regresa a tu PC, y esta vez viene a por todas. Toma una taza de café, siéntate cómodamente, apaga la luz y desinstala todos los *Resident Evil* de tu disco duro. Después de jugar a esto no vas a conformarte con clones ni sucedáneos.

¿CHICO O CHICA?

Alone in the Dark IV consta de tres discos. El primero de ellos sólo sirve para la instalación del programa, mientras que los otros dos son para el juego propiamente dicho. Un disco por personaje, Edward Carnby y Aline Cedrac. Dos personajes diferentes, dos juegos en uno.

· ALINE CEDRAC es la chica, la novedad, el elemento que dará algo de razón a los que aún piensa que *Alone in the Dark* se inspiró en *Resident Evil* y no al revés. Pero da igual, las mujeres siempre son bienvenidas, especialmente si son guapas profesoras.

· EDWARD CARNBY es el protagonista de toda la serie, un chico duro y con mucho estilo al que no asusta la oscuridad. Bueno, quizá un poco, pero lo disimula a las mil maravillas, aunque nadie ha visto la cara que pone cuando se apaga la linterna.


Carnby y Aline se encuentran algunas veces para intercambiar impresiones.


El nivel de detalle de los fondos es impresionante. Fíjate bien, vale la pena.

con una gran personalidad... Demasiado para Capcom.

Las veo y doblo

Y en esta guerra de a ver quién plagia más y mejor a quién, regresa *Alone in the Dark*, el original, que resurge de sus cenizas cual ave Fénix. *The New Nightmare*, por fin, ha dado con el secreto del éxito: la imitación cuando no directamente plagio de las buenas ideas, la calidad... y el marketing. Este *Alone in the Dark* no desprecia ni una sola buena idea, ya sea de anteriores partes de la serie o de su competencia. Y al mismo tiempo, rebosa calidad técnica, argumental y visual por todas partes.

El protagonista (Edward Carnby), la localización del juego (la misteriosa mansión de Shadow Island) y el argumento provienen directamente de los anteriores *AitD*. La inclusión de un CD extra y un personaje alternativo, una chica llamada Aline Cedrac, son características que recuerdan a *Resident Evil 2*. La ambientación, la iluminación e incluso la vestimenta del protagonista remiten, inevitablemente, a *Silent Hill*, la obra maestra de Konami para PlayStation. Y así, más o menos, podríamos seguir desgranando los elementos que componen *The New Nightmare*.

Un juego terrorífico que hace que la saga que inauguró el género vuelva a reinar en el survival horror

Pero el éxito de *Silent Hill* se debió a algo más que calidad y profundidad argumental. Dadas las circunstancias, Konami necesitaba algo realmente espectacular para abrir los ojos de tantos fans incondicionales de la serie de Capcom. Y lo que hizo la compañía japonesa es traer al *survival horror* dos elementos apoteósicos: gráficos en 3D e iluminación en tiempo real. Todos temblamos de pánico dirigiendo a Harry por los oscuros pasillos de aquella escuela llena de fantasmas de niños asesinados, apuntando con la linterna a todo lo que parecía sospechoso... La linterna de Harry Manson descubrió todo un mundo de posibilidades en el subgénero del terror. Posibilidades que *Alone in the Dark IV* ha sabido aprovechar muy, muy bien (ve al cuadro *Ver o no ver* y entenderás de qué hablo).

¿Quién dijo miedo?

The New Nightmare cuenta con un sistema gráfico de fondos pre-renderizados en 2D y espacios en 3D absolutamente innovador. Lo que ves en pantalla es un fondo plano por el que tu personaje se mueve en tres dimensiones, como en cualquier *Resident Evil*. Sin embargo, si alumbras con tu linterna a un candelabro o una lámpara, ¡ésta proyecta una sombra más allá, como si el escenario fuera 3D! La iluminación es algo increíble.

Para conseguirla, sus desarrolladores han tenido que crear un sistema complejísimo (en el que los fondos planos están integrados en un entorno poligonal "invisible", pero capaz de proyectar sombras y representar obstáculos a la luz). El resultado es sencillamente indescriptible. Casi 3.000 fondos pre-renderizados componen todo el juego, cada uno de ellos con su correspondiente estructura 3D invisible para optimizar la iluminación en tiempo real. Y no faltan fondos en alta resolución con un nivel

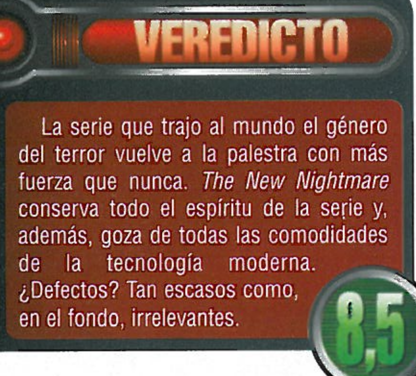

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (adese +18)
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

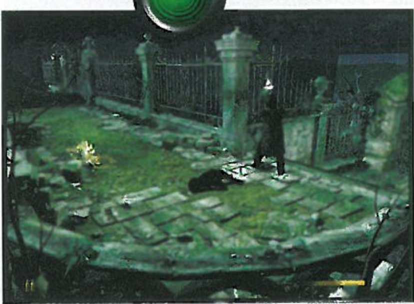
Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

La serie que trajo al mundo el género del terror vuelve a la palestra con más fuerza que nunca. *The New Nightmare* conserva todo el espíritu de la serie y, además, goza de todas las comodidades de la tecnología moderna. ¿Defectos? Tan escasos como, en el fondo, irrelevantes.

8,5



Los relámpagos iluminarán el escenario. Pero sólo durante una fracción de segundo.



Nunca antes has estado tan «alone» ni tan «in the Dark». Bueno, excepto aquella vez que te quedaste encerrado en el armario ropero.



Una escalera con sangre. Carnby, como es detective, deduce que algo o alguien está sangrando.

de detalle impresionante y una estética tan tenebrosa que te temblarán hasta las orejas.

Para que te hagas una idea de lo detallados y creíbles que son los fondos, un dato: todos los cuadros que aparecen en la mansión de este *AitD* son representaciones de pinturas que existen en la realidad. Y a pesar de ello, no llaman la atención, porque todos los objetos "imaginarios" que rodean a estos cuadros "reales" son de un nivel de realismo similar o idéntico.

En términos generales, este *AitD* es prácticamente perfecto. Desde las secuencias de vídeo, generadas por ordenador con el mismo nivel de detalle que los fondos del juego, hasta la banda sonora, compuesta por el mismísimo Stewart Copeland (ex componente de *The Police* y autor de las bandas sonoras de más de 40 películas).

Espeluznante, sin duda

Los efectos de sonido también son sensacionales y terroríficos, claro. Mientras caminas con pies de plomo sobre la tarima crujiente oyes toda clase de cosas. Predominan los desgarradores gritos de dolor presumiblemente emitidos por almas en pena de tiernos infantes que han pasado a peor vida. De vez en cuando, te das un susto de muerte con algo que te ha parecido ver pasar frente a ti, o detrás, o al otro lado de la ventana. Te acercas para inspeccionar con la linterna, y te topas con un espejo tan alto como tú con el

VER O NO VER: ÉSA ES LA CUESTIÓN

The New Nightmare se basa casi exclusivamente en tu linterna. Es curioso cómo una aventura de semejantes dimensiones puede depender de un objeto tan simple, inofensivo y barato. Si no acabas de creértelo, lee, lee:

Subir una oscura escalera sin luz no parece una buena idea. Sabes que Carnby no tropezará, pero no puedes resistir la tentación de encender la linterna.

Vas tú tan tranquilo por ahí, sin ver nada, y de repente te parece notar que algo se mueve. Te acercas, enciendes la linterna y... ¡eres tú! ¡Es un dichoso espejo!

Un pasillo repleto de zombis. Un protagonista valiente, pero sin balas. Una situación delicada. Tranquilo: apaga la linterna y camina despacio entre ellos. Si no te ven ni te oyen, no te harán nada. A no ser que te huelan.

Nada, nada, que explorar sin luz es una tortura. No ves los ítems, tropiezas con todos los muertos vivientes... Decides encender la luz. Y entonces, te conviertes en una atracción, un cartel de neón que dice "comida" a todos los monstruos de la mansión. Corre. Y grita.



Carnby y Aline se comunican a veces gracias a sus móviles. De no ser por estos aparatos, el juego sólo tendría un personaje.



La viejecita de la cama dice que "las sombras existen gracias a la luz, pero desaparecen con la luz". ¿Qué habrá querido decir?



Al otro lado de la ventana, abajo, al fondo, estás tú. ¡Qué ángulos de cámara tan rebuscados!

que, al verte, te das un susto de muerte. Pero bueno, tras el susto, vuelves a la tranquilidad: los aullidos del viento, la música machacona a lo *Psicosis,* los gritos de los niños muertos...

El nivel de detalle de los elementos del escenario es asombroso

Los dos personajes añaden una profundidad y variedad al juego que no existía en los anteriores *AitD.* En la secuencia de introducción, el avión en el que viajan a Shadow Island es atacado por una extraña criatura que incendia los motores. Carnby y Aline no tienen más remedio que saltar con sus paracaídas y caen en lugares separados. Después de esta introducción, llega el turno de eligir personaje y empezar la partida.

Carnby ha ido a parar a la zona exterior de la mansión, en el bosque. Aline se ha quedado aislada en lo alto de la mansión, sobre el tejado. Los dos personajes usarán sus móviles para intercambiar información y ayudarse mutuamente hasta que llegue el momento en que se encuentren.

Bien, tampoco te hagas ilusiones: no es que jugar con Aline haga de *The New Nightmare* un juego completamente distinto al que es si lo juegas con Carnby, pero sí que cada uno ofrece algunos puzzles y localizaciones propias. No se puede hablar de dos juegos distintos, pero sí de un juego con dos ramificaciones. Y experiencias muy distintas, especialmente al principio, donde Aline va desarmada y sólo cuenta con una linterna para ahuyentar a los fantasmas. Cuando encuentre un interruptor para encender las luces de la casa, podrá avanzar más tranquila, pero hasta entonces...

Sí, los fantasmas huyen de la luz de tu linterna. Son fabulosos. Y los zombis se agarran a tus piernas para impedirte avanzar y darte un par de mordiscos si les dejas. Todo es fantástico en *The New Nightmare.*

Quizás los puzzles no son tan lógicos como deberían, y es verdad que resulta un poco molesto encontrarse con los mismos enemigos una y otra vez cada vez que pasas por un área que, en teoría, habías dejado limpia de monstruos. Pero da igual. Aunque no alcanza la genialidad de *Silent Hill, The New Nightmare* es una auténtica joya. ¡Y la traducción al castellano no tiene desperdicio!

Pasear por los canales subterráneos de la mansión te vendrá bien para limpiar la ropa después de algún que otro susto.





Ion Storm tenía hasta ahora dos títulos en su haber: uno muy bueno, *Deus Ex*, y otro bastante malo, *Daikatana*. ***Anachronox*** es el juego que viene a desequilibrar el fiel de esta joven compañía fundada por veteranos como Warren Spector y John Romero. Y, **por suerte, hace que la balanza se incline hacia el lado de la calidad y la diversión.**

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Ion Storm • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

ANACH

Por J. Font

Se trata de un juego que combina aventura y rol al más puro estilo *Final Fantasy*, pero utilizando una versión adaptada del motor gráfico de *Quake*. La fórmula ha cristalizado en buenos gráficos y una interesante historia con ambientación adecuada y el aliciente de los combates por turnos. El argumento se basa en las vicisitudes de un detective plagado de deudas llamado Sly Boots que debe buscar trabajo para conseguir quitarse de encima a los expeditivos cobradores del frac intergalácticos.

Las acciones transcurren en un curioso planeta que alberga satélites en su interior. Esos satélites forman los seis mundos del juego. Los antiguos habitantes del planeta se extinguieron por causas desconocidas, aunque todo apunta a que fue un extraño virus el que motivó tan terrible catástrofe. Boots se moverá a este espectral mundo con el objetivo de descubrir qué es lo que ocurre en él y por qué se ha convertido en receptáculo de extrañas máquinas basadas en una tecnología denominada MystTech (abreviatura de Dubbed Mysterium Technology). Así pues, se trata de encontrar respuestas. Y son muchas las preguntas planteadas.

Apunta, dispara y corre

Vayamos poco a poco. Al principio del juego Sly ni siquiera sueña con arrojar algo de luz sobre tan compleja intriga. Él sólo busca un trabajo, uno cualquiera, lo suficiente para ir tirando. En esta primera fase, recorres un tutorial encubierto de la mano de tu andrajoso detective del futuro. No es que sea del todo necesario, porque la forma de manejar a Sly es muy sencilla. De hecho, se ha adoptado el mismo sistema de control que en *Daikatana,* con la diferencia crucial de que esta vez la cámara es en tercera persona.

Utilizarás un cursor que consiste en una pequeña cápsula a la que han bautizado con

RONOX



Parece que el cobrador del frac se lleva de vicio con la pasma. Esto huele a mordida.

En su interior está Fátima, ex secretaria de Sly muerta en un accidente y ahora convertida en presencia virtual. Ella registra todo lo que pasa y te asigna nuevos objetivos. Cada vez que aparezca en escena algún elemento con el que sea posible interactuar, el escenario girará sobre sí mismo.

En la primera parte del juego te relacionas con el entorno, descubres mini-juegos 2D y te familiarizas con los controles y el diseño de escenarios. Poco a poco irán cobrando importancia los diálogos con los personajes no jugadores, ya que cada uno de ellos tiene alguna de las piezas del puzzle gigante que estás intentando resolver. Para hablar con ellos basta con que los selecciones. En algunas ocasiones te dan opciones de respuesta y en otras esperan que les pidas más información. Sus respuestas no son invariables, nada te garantiza que vayan a contestar lo mismo si es otro el personaje que formula la pregunta.

UN ENFOQUE PROFESIONAL

ALGO ESPECIAL: Cada personaje dispone de una habilidad especial que debes utilizar en el momento oportuno. Cada vez que la emplees con éxito, el personaje acumulará experiencia en esa especialidad. De este modo llegarán a ser unos profesionales en el arte de, por ejemplo, descerrajar puertas.

DE COMPRAS: No dejes de visitar las tiendas que encontrarás en tu camino y no des la espalda a aquellos que se acercan a ti para venderte armas u objetos especiales para tu inventario. Cuando te enfrentes a los jefes necesitarás un buen arsenal.

TRAS LA BATALLA: Los personajes festejan su victoria en los combates como si fuesen goles en una final europea, pero eso es lo de menos. Lo que de verdad importa es que ganarás experiencia en combate. Éstas habilidades están representadas por la agilidad, la fortaleza y la sabiduría, las cuales irás mejorando con el tiempo.



Lo importante es poder hablar

Al principio es lógico que interrogues a todos los personajes con que te cruzas, pero pronto comprendes que tanta cháchara no viene muy a cuento: hay muchísimos PNJ y la mayoría de ellos no tienen información relevante. También en esta pase empezarás a meterte en líos y probarás en carne propia (bueno, en la de Sly y sus compañeros) las excelencias del sistema de combate.

El juego utiliza una mezcla de tiempo real y turnos bastante curiosa. Cada personaje tiene una barra de energía situada alrededor de su retrato. Cuando la barra de tu personaje está llena, puedes ordenarle que realice una acción. En cuanto lo haga, deberás volver a espe-



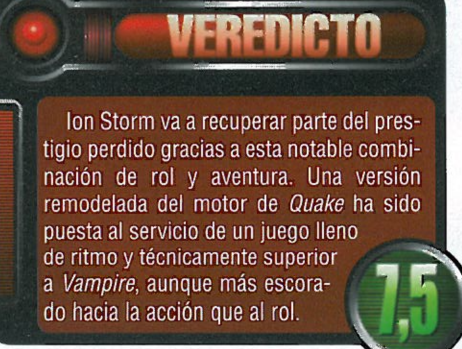
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

Ion Storm va a recuperar parte del prestigio perdido gracias a esta notable combinación de rol y aventura. Una versión remodelada del motor de *Quake* ha sido puesta al servicio de un juego lleno de ritmo y técnicamente superior a *Vampire*, aunque más escorado hacia la acción que al rol.

7,5



El sistema de combates es casi en tiempo real. La sensación de control es absoluta.

rar que se cargue. Las acciones que puedes realizar consisten en desplazamientos, uso de tecnología defensiva, cambio de armas o utilización de ítems. Y también puedes moverte y activar interruptores o emplear objetos en los escenarios.

Los combates vienen adornados por escenas cinemáticas y efectos que cortan el aliento, a la altura de lo que puede esperarse del motor de *Quake*.

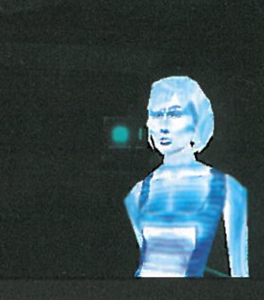
El sistema es algo más divertido y adictivo que el de *FF*, aunque también es cierto que el número de opciones de combate y combinación de elementos es mucho más restringido. Durante el juego puedes controlar tres personajes a la vez sin contar a la muy útil Fátima, ya que dos deshechos sociales se unirán a Sly pasados los primeros niveles. En total son ocho los disponible, e incluso puedes sustituir al detective Boots si sus servicios no te convencen del todo.

El motor de *Quake* ha permitido a los desarrolladores crear unas texturas a la altura de las ricas posibilidades que ofrece OpenGL. El resultado es una ambientación soberbia y unas muy correctas animaciones de personajes. La principal novedad tecnológica es que se ha adaptado el motor a la visión subjetiva o vista en tercera persona, pero lo que no te vas a ahorrar son las múltiples pantallas de carga, al menos hasta que aprendas a evitar los desplazamientos largos, algo que es factible, ya que pronto comprobarás que las distancias que separan los objetivos no son tan grandes como puede parecer de buen principio.

Anachronox es la confirmación de que Ion Storm está acumulando méritos para hacerse perdonar por su sonoro fiasco del pasado año. El juego tiene casi todo lo que le faltaba a *Daikatana*, desde un buen sistema gráfico a una historia coherente reforzada por un buen sistema de juego. Si te gustan los juegos de rol con ambientaciones exóticas para lo que suele ser el género, ésta es una excelente opción. Por desgracia, no va a ser doblado al castellano, así que corre a matricularte en Home English si no quieres que algún detalle crucial te pase por alto.

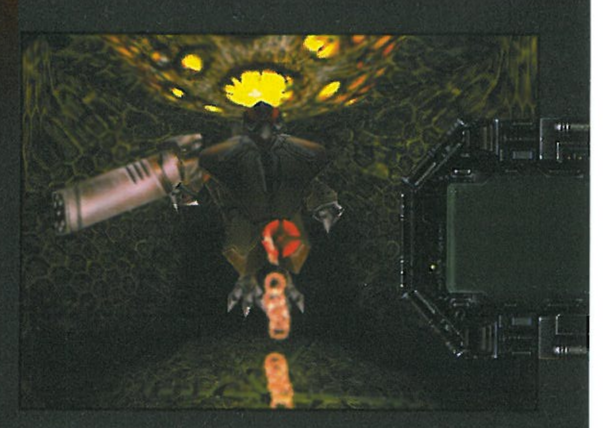
En los combates se ha optado por una mezcla de tiempo real y turnos bastante curiosa

***Anachronox* vuelve a demostrar que los juegos al estilo *Final Fantasy* tienen mucho tirón también entre los jugadores de PC.**

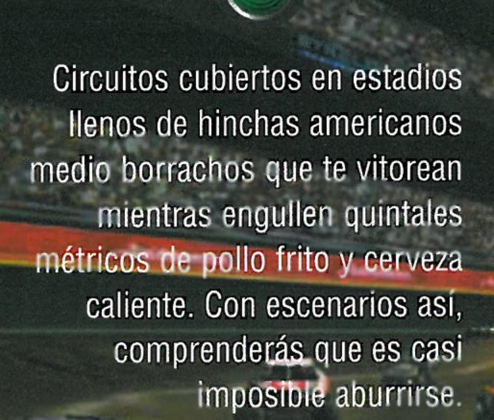


Tu difunta secretaria te acompaña durante la aventura. A eso se le llama fidelidad post mortem.

Las ambientaciones son irreprochables y bastante curiosas. Encontrarás desde túneles claustrofóbicos a terrazas veraniegas.



No faltan los jefes de nivel. Aquí es donde te juegas los bigotes.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Ratbag • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

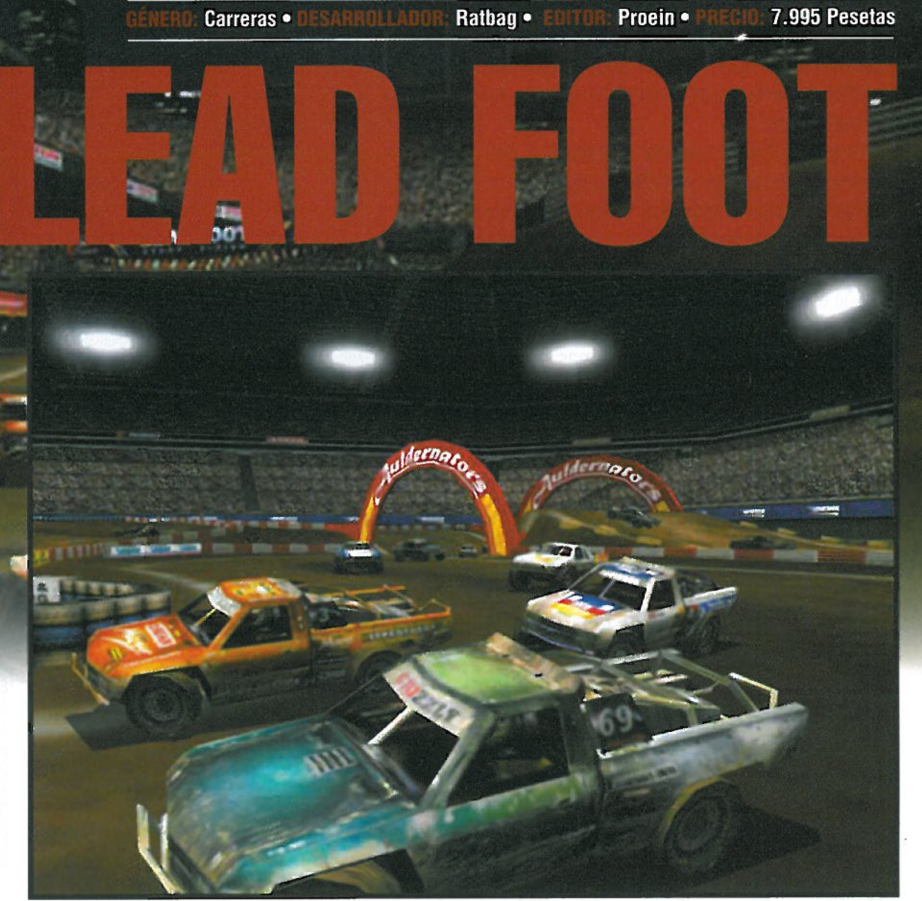
LEAD FOOT

Circuitos cubiertos en estadios llenos de hinchas americanos medio borrachos que te vitorean mientras engullen quintales métricos de pollo frito y cerveza caliente. Con escenarios así, comprenderás que es casi imposible aburrirse.

Por C. Robles

Hace sólo unos meses que analizamos *Dirt Track Racing*, el anterior juego de Ratbag. No tuvimos más remedio que reconocer su realismo, el hecho de que tenía cierta gracia la licencia oficial del campeonato real, la mecánica... Pero el caso es que este juego se basaba en un tipo de carreras que los europeos no podemos comprender (¿será por ignorancia?), con circuitos ovalados en los que había que dar vueltas, vueltas y más vueltas. Un poco rollo.

Ahora, Ratbag ha vuelto. Y, vaya, este juego se parece mucho al anterior. ¿Carreras típicamente americanas con coches típicamente americanos en circuitos de tierra típicamente americanos? Pues sí, como en *Dirt Track Racing*. Incluso el motor gráfico es el mismo. Pero eso no significa que ambos juegos sean iguales. De hecho, ofrecen experiencias muy distintas.



Barro, olor a gasolina, fogonazos de cámaras fotográficas en las gradas... ¿Será esto el famoso sueño americano?

La fiesta de la curva

La diferencia más destacable entre *DTR* y *Lead Foot* es el estilo de las carreras. Aquí los circuitos no son ovalados, sino bastante más convencionales, llenos de curvas y saltos. Los coches de *Lead Foot* tienen que superar giros abiertos y cerrados, saltar, frenar, derrapar, corregir trayectorias... No, estas carreras no se parecen en nada a las de *DTR*, aunque el aspecto y funcionamiento del juego sean casi idénticos. Estadios similares, texturas calcadas, las mismas luces y sombras...



Los saltos, las colisiones y la suciedad forman parte de la filosofía lúdica de *Lead Foot*.

En *Lead Foot* hay dos tipos de vehículos radicalmente distintos entre sí, aunque ambos proporcionan conducciones más parecidas de lo que cabría esperar. Por un lado están los Stadium Lite, cochecitos monoplaza sin carrocería estilo *buggie* relativamente similares a los de *DTR*. Estos vehículos pesan muy poco y tienen una respuesta rápida y eficaz en cuanto a aceleración y dirección. Su poco peso hace que derrapen y ganen velocidad con mucha facilidad, haciendo las carreras muy divertidas, variables y con margen para la improvisación.

Los otros vehículos son los llamados Sport Trucks, enormes coches 4x4 algo más parecidos a lo que podríamos considerar un coche normal. Estos vehículos, al ser mucho más grandes, pesan mucho y cuentan con motores considerablemente potentes. La potencia adicional hace que los Sport Trucks sean más o menos igual de rápidos que los

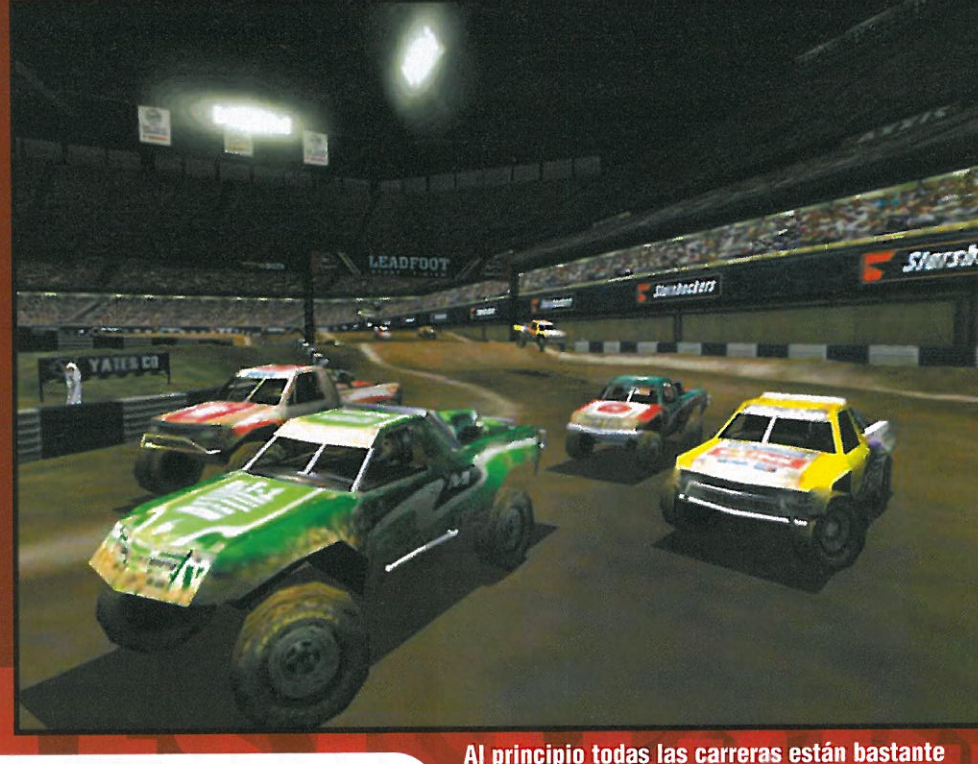






Todos los circuitos son retorcidos, así que dominar los derrapajes es imprescindible.

Stadium Lite, pero mucho menos vigorosos. Derrapan menos y, cuando lo hacen, su peso hace que pierdan más velocidad de lo que te conviene. La conducción de un Sport Truck es más exigente, ya que no admite un nivel de improvisación tan alto.



Al principio todas las carreras están bastante equilibradas, pero con el tiempo las mejoras mecánicas marcan diferencias.

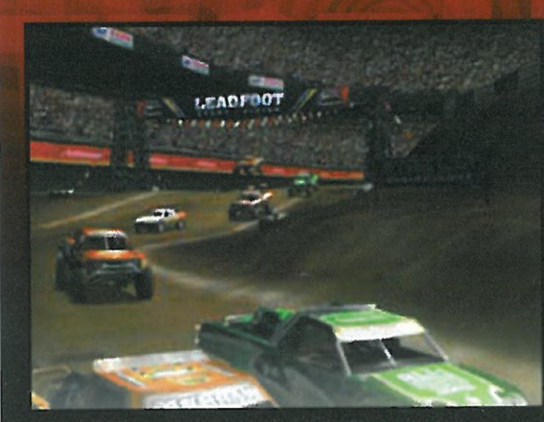
La vida es un arcade largo

La oferta de dos tipos de coches diferentes es el mayor atractivo de *Lead Foot*. Los Stadium Lite presentan una jugabilidad indiscutible, y con ellos pasarás muy buenos ratos desde el principio. Sin embargo, para empezar a divertirte con un Sport Truck te vendrá bien conocer un poco los circuitos, acostumbrarte a apurar los derrapes y frenadas, etc. No es que conducir un enorme 4x4 sea menos divertido, pero cuesta más.

Otro elemento que alarga la vida y posibilidades de *Lead Foot* son las opciones mecánicas, como en todo buen juego de carreras. A medida que superas carreras el nivel de competitividad de tus adversarios aumenta, así que debes adecuarte invirtiendo bien tu capital. Una buena elección mecánica puede salvarte de morder el polvo con demasiada frecuencia.

Un elemento que alarga la vida y posibilidades de Lead Foot son las opciones mecánicas

Por desgracia, en *Lead Foot* también hay pequeñas lagunas. Lo que más se echa en falta es la variedad de terrenos. Resulta un poco monótono competir siempre sobre tierra, con saltos eternamente iguales, rectas cortas, curvas en horquilla muy parecidas... Además, la IA de los rivales tampoco es nada destacable: prácticamente se comportan siempre igual, sin apenas cometer fallos. Eso molesta mucho al principio, hasta que conoces los circuitos y coches tan bien como ellos. En cuanto al funcionamiento del juego, es algo pobre con ordenadores medios si no disminuyes o desactivas todas las opciones gráficas.



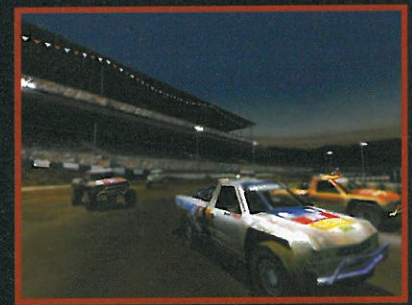
***Lead Foot* comparte motor gráfico con *Dirt Track Racing*, claro.**

CUESTIÓN DE PESO

En *LeadFoot* hay dos tipos de coches: los Sport Trucks y los Stadium Lite. La principal diferencia entre ellos es su peso. Aunque la potencia de los Sport Trucks es muy superior a la de los Stadium Lite, éstos cuentan con una mejor aceleración.



Los Stadium Lite son más vigorosos y divertidos en la mayoría de los circuitos, ya que se basan más en los derrapes largos. Recuerdan a los coches de *Dirt Track Racing*.



Los Sport Trucks se conducen de forma similar, pero su mayor potencia y su peso complican más las maniobras difíciles. ¿Te sientes preparado para estos monstruos?



Sí, son coches de carreras, aunque tienen su gracia.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Westwood Studios • EDITOR: EA • PRECIO: 6.990 Pesetas

Pocas compañías pueden presumir de haber puesto patas arriba el mundo de los juegos para PC sacándose de la manga uno de los géneros que más se ha popularizado en el último lustro. Como Westwood es una de ellas, no podemos reprocharles que saquen pecho y exhiban de nuevo su mejor medalla: Dune.

EMPEROR Battle for Dune

Por J. J. Cid

A estas alturas, con las estanterías atiborradas de estrategia en tiempo real, parece casi imposible aportar alguna idea nueva que amplíe los horizontes del género. Con la experiencia que les da ser los padres de la criatura, en Westwood han aplicado la vieja máxima de que no hay por qué arreglar lo que no está roto. Por eso editan ahora esta secuela/homenaje del título que inauguró el género. Y lo hacen pasando al inevitable 3D.

Emperor: Battle for Dune es un genuino producto Westwood. Como tal, tiene un sólido guión basado en los enfrentamientos entre los Atreides, los Ordos y los Harkonnen, que se disputan el control de Dune. Las escenas cinemáticas entre misión y misión, lejos de ser un elemento decorativo, sirven de convincente hilo conductor para las partidas individuales. Westwood ha rodado una convincente película de ciencia ficción en la que intervienen conocidos secundarios de Holly-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)

Mínimo: PII 350; 32 MB de RAM

Recomendado: PIII 600; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

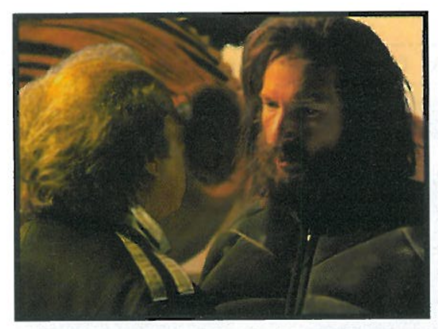
VEREDICTO

¿Más de lo mismo? Tal vez, pero eso tiene una importancia relativa cuando hablamos de un juego tan sólido y entretenido como éste. Si no sientes una desproporcionada sed de innovación y crees que puedes conformarte con otro buen ETR, prueba con éste.

7,5



Ningún sacrificio es en vano cuando de lo que se trata es de luchar por algo tan valioso como la Especia.



Las interpretaciones de los actores que dan vida a los protagonistas están a la altura de cualquier película.



Aunque pueda parecer lo contrario, no se trata de un juego de Mechs.

wood y que sirve de excelente complemento para las batallas en las que tomas parte.

Campo de batalla: Dune

La elección de una raza u otra condiciona el desarrollo de las campañas e incluso la forma de jugar, ya que son muy diferentes entre sí. Pero la tecnología de que dispone cada una ha sido diseñada pensando en conseguir un perfecto equilibrio. Dicho de otra manera, las posibilidades de éxito son casi las mismas elijas la raza que elijas, pero cambia decisivamente el tipo de estrategias que debes adoptar.

Las misiones tienen el desarrollo típico de esta clase de juegos, aunque en algunas los acontecimientos están muy predefinidos y observas su curso sin apenas poder tomar parte. La forma en que se toman las decisiones en campaña es bastante original. Los tres jugadores rivales (nosotros y las dos razas controladas por el ordenador) deciden por riguroso turno cuál va a ser su siguiente paso para apoderarse del trono de *Dune*.

Emperor no es un juego muy innovador, pero sí resulta divertido y tiene un acabado admirable

En la pantalla de selección existe un mapa que representa las zonas en conflicto y el posicionamiento de tus tropas. Aquí es donde tienes que decidir qué rumbo seguirá tu campaña. Puedes lanzarte a pecho descubierto a la conquista de reinos rivales o apoyar a algunos de los subgrupos implicados en el conflicto para ganar aliados. Aunque no es del todo dinámica, la campaña sí ofrece un cierto margen de elección.

Enemigo mío

Para que un juego de estrategia valga de verdad la pena, tiene que suponer un reto. La IA del enemigo y de tus unidades debe ser lo bastante refinada como para que no se produzcan situaciones absurdas y no se puedan tender una y otra vez las mismas emboscadas. En este apartado, los señores de Westwood demuestra que la experiencia es un grado. Ellos inventaron el género y han sido capaces de crear una IA más que desafiante, casi insultante. El enemigo se las sabe todas. Conoce a la perfección las capacidades de sus unidades y da el uso adecuado a toda su tecnología. En el modo de máxima dificultad, cualquier error de gestión significará tu derrota. Aunque se observan algunos fallos menores de comportamiento de nuestras tropas, la nota final en este apartado es bastante superior a la de productos similares.

Técnicamente no tiene apenas fisuras. El paso a las tres dimensiones ha otorgado al mundo de *Dune* un aspecto estupendo. El entorno es totalmente tridimensional, pero se ha restringido el uso del *zoom* libre para evitar posibles ángulos muertos y situaciones de cámara inútiles. Los efectos de luces, explosiones o tormentas de arena son bastante espectaculares y el diseño y animación de las unidades ya de por sí justifica el salto a las tres dimensiones. Unas unidades se diferencian de otras no sólo por su aspecto gráfico, también por sus movimientos y acciones en el campo de batalla.

Claro está que todo este despliegue de excelencia gráfica se paga: para jugar con el máximo de capacidad se necesita una máquina de ultimísima generación. Pero incluso con todas las opciones al mínimo, el aspecto visual es bastante convincente.

Entre las opciones multijugador encontramos, además del típico modo *deathmatch*, partidas en modo cooperativo. Westwood pondrá a disposición de todos nosotros un servidor gratuito para que podamos enfrentarnos con el control de la galaxia en el punto de mira. Y todo sin salir de nuestro cuarto.



Las explosiones y los juegos de luces son excelentes.



El paso a las tres dimensiones hace que nos fijemos más en la orografía del terreno.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Mucky Foot • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

Hemos creado parques temáticos, hospitales, restaurantes y hasta hemos ayudado a desarrollar América a golpe de raíl. Ahora **ha llegado el momento de saltar al espacio y construir un hogar para los alienígenas** más descastados del universo.



STARTOPIA



Los alienígenas no dejan de protestar. Hazles caso: son tus clientes.

Por J. Font

Casi lo primero que hizo EA después de comprar Bullfrog fue cancelar uno de los proyectos que la compañía de la rana tenía entre manos, *Creation*. El equipo que trabajaba en el juego cancelado tuvo que buscarse la vida y así nació Mucky Foot, una joven compañía que sorprendió gratamente con su primer título, *Urban Chaos*.

Su segundo proyecto no es otro juego de acción, sino un simulador estratégico en la línea de los *Theme* de Bullfrog. En él gestionarás una estación espacial, uno de los escasos refugios habitables en un universo devastado por continuas guerras. Tu chamizo será visitado continuamente por integrantes de las razas nómadas que pueblan este universo y tú deberás darles motivos para que se queden, convivan en paz y te conviertan en el manager más venerado de la constelación.

Para construir las instalaciones dispones de una serie de cajas que debes desplegar y situar en los puntos adecuados del escenario. Unos robots de servicio se encargarán tanto de las labores de construcción como de recoger la basura y reciclarla en energía. La estación se divide en tres niveles, uno dedicado a los servicios, otro al entretenimiento y el último es una biosfera modificable en que están reproducidos a escala los planetas de origen de tus inquilinos. Las cajas pueden fabricarse o comprarse a las naves de mercaderes que visiten tu base. Cada una de las nueve razas está especializada en un tipo de producto, así que debes conocerlas y acostumbrarte a comprar los mejores artículos al precio más bajo posible.

Startopia es un juego de equilibrios. Lidiar con nueve especies alienígenas, algunas de ellas más bien belicosas, no es tarea fácil. Por suerte, incorpora una serie de tutoriales que te ayudarán a no quedarte en el primer repecho de la curva de aprendizaje. La campaña



Pon una caja en el analizador y tus científicos sabrán cómo crear nuevas construcciones y equipamientos.



¿A QUÉ PISO VA USTED?





PRIMERA PLANTA

Estás en la zona de servicios. Aquí se duerme, se recicla, aterrizan las naves comerciales y se da la bienvenida a los nuevos moradores. Es el pulmón de tu pequeño mundo, pero también su parte más siniestra: aquí es donde se trabaja.

SEGUNDA PLANTA

Aquí, en cambio, no se pega sello. Se trata de un área lúdica en la que caben todas las formas de ocio imaginables, desde el baile al desahogo sexual. Ten entretenidos a tus muchachos y verás qué bien se portan.



TERCERA PLANTA

La biosfera es un mundo en miniatura, ideal para que tus inquilinos se sientan como en casa. Puedes regular la temperatura y la humedad para crear todo tipo de ecosistemas, desde tórridos desiertos a paisajes polares en los que hasta una foca estornudaría.

también te va poniendo en situación poco a poco, ya que no dispondrás de entrada de los 40 tipos de edificios ni de todo el árbol tecnológico.

Por narices o a la fuerza

El espacio edificable se acaba pronto, y entonces debes expandirte. A veces basta con ocupar territorios vacíos, pero otras debes entrar en combate. También es posible que seas tú el agredido, ya sea por virus, razas bullangueras o piratas espaciales, y en ese caso tendrás que ponerte en manos de los Kasvogorianos, la raza más dotada para la guerra. Los combates no son muy frecuentes y su sistema resulta sencillo: seleccionas tu tropa, les asignas rival y te sientes a mirar lo que pasa.

Pese a su exótica ambientación, *Startopia* no parece un juego original. Su fórmula es casi idéntica a la del resto de simuladores de gestión y las primeras campañas hacen pensar que todo va a limitarse a leer mensajes, tomar decisiones sencillas y realizar tus objetivos en tiempo récord. Por suerte, esta sensación de monotonía desaparece a partir de la sexta o séptima misión, cuando el juego empieza a ganar en complejidad y matices. Las posibilidades de que dispones cuando la partida ya está rodada son muy amplias y cada vez más divertidas.

La sensación de monotonía desaparece a partir de la sexta misión, cuando el juego gana en matices

Uno de los alicientes del juego es sin duda su aspecto gráfico. El *zoom* es tan espectacular como sencillo y práctico y el diseño de las criaturas es tan detallado y atractivo que es probable que hasta despierten en ti instintos maternales. Todo está trabajado con suaves y cálidas texturas que hacen del juego una verdadera golosina visual. Hasta el sonido sorprende por su alta calidad, en especial la acertada música ambiental.

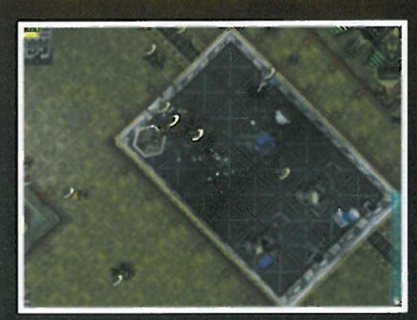
Pero a pesar de sus evidentes aciertos, *Startopia* es un juego irregular. A ratos sencillísimo, luego exageradamente difícil, después algo repetitivo... Al menos consigue darte la sensación de que casi siempre tienes algo interesante que hacer, aunque sólo sea observar el comportamiento de tu hotel interestelar. Por cierto, no te pierdas el vídeo introductorio, una divertida parodia de *2001, Odisea del espacio*.



Los Zed son la facción religiosa. Intentarán convertir tu estación en un inmenso convento.



Las naves de intercambio siempre son bienvenidas: el comercio es uno de los motores del juego.



Tus soldados están para protegerte, aunque alguna vez lo hagan con exceso de celo.



***Startopia* es un juego de gestión en el que de vez en cuando deberás recurrir a la violencia.**



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Holistic • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

MERCHANT PRINCE II

Llegó un momento, mediado el siglo XIV, en que todas las rutas comerciales de Occidente pasaban por Venecia. ***Merchant Prince II*** te lleva de vuelta a esa época de apogeo de la ciudad de los canales, cuando el capitalismo daba sus primeros pasos y **los mercaderes empezaban a ponerse el mundo por montera.**

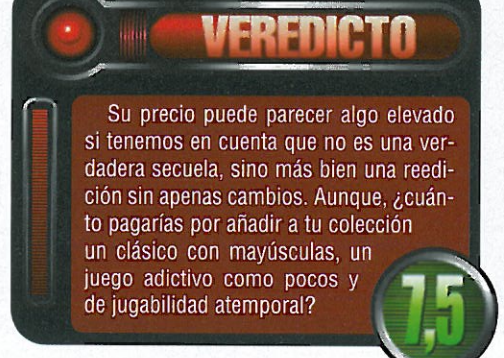
Por S. Sánchez

El primer *Merchant Prince* se editó hace once años atrás, en la época dorada de los juegos de estrategia por turnos. Cosechó un importante éxito, a pesar de la competencia, y aún mejor funcionó su secuela, *Machiavelli: The Prince,* editada cuatro años más tarde.

Merchant Prince II, a pesar de su nombre, no es lo que suele entenderse como una secuela. Se trata de una simple reedición adaptada a Windows y más bien parca en novedades.

Si nunca has jugado a *Merchant Prince,* será necesario que hagas un pequeño acto de fe. No prestes demasiada atención a sus horrendos gráficos y su peculiar interfaz: en cuanto empieces a jugar, nada de esto tendrá importancia, porque el juego es bueno y, además, extremadamente adictivo.





Entre ratas anda el juego

Tu objetivo será hacerte rico y poderoso manejando a tu manera los recursos del incipiente capitalismo mercantil del Renacimiento. Empiezas siendo el dueño de una pequeña flotilla comercial anclada en el puerto de Venecia. La perla del Adriático pasa por años de bonanza gracias a su excedente de cristal de Murano y pescado, dos productos que se venden muy bien en Roma. Tras hacerte un pequeño capital con operaciones locales, podrás ir explorando, encontrando nuevas ciudades a las que vender tus productos y rutas estables para llegar a ellas.

Parece sencillo, aunque un mercader nunca está a salvo de la competencia desleal, la piratería o las catástrofes naturales. La Venecia que habitas es un nido de víboras, y tus rivales no dudarán en propagar falsos rumores sobre ti, sobornar a políticos o incluso quemar tu almacén. Por supuesto, tú también puedes recurrir al juego sucio adaptando contramedidas como ganarte el favor de la Iglesia sobornando a unos cuantos cardenales. Quién sabe, el próximo Papa tal vez sea uno de los miembros del sínodo con que mejor te entendiste en su momento.

Una de las claves para llegar a ser realmente poderoso es jugar sucio sin por ello perder una cierta aura de respetabilidad, así que invierte en el bienestar de tu ciudad. Si eres bueno el puesto de Dogo, máxima autoridad veneciana, será tuyo, aunque puede que prefieras gobernar entre



Quizás sea el peor menú principal que hayas visto, pero al menos es rápido en cuanto lo dominas.



Un pequeño drama cotidiano: hemos perdido una de nuestras caravanas.



Calais se ha convertido en el Fort Knox del Renacimiento.

bastidores o desde posiciones tan influyentes como la de almirante de la flota, general de los ejércitos o ministro de fomento. Si no eres de los que disfrutan metiéndose en política, ¿qué tal si tiras por la calle del medio, te haces con un ejército de mercenarios y aseguras tus intereses comerciales de forma un poco más expeditiva?

En la laguna

Tantas posibilidades de juego pueden llegar a abrumar, pero prácticamente todo se dirige desde una pantalla de gestión en que aparecen iconos de los principales edificios de Venecia. Dentro de cada uno de estos edificios dispones de menús de opciones bien estructurados, de manera que con un par de clics de ratón podrás tomar decisiones como las descritas.

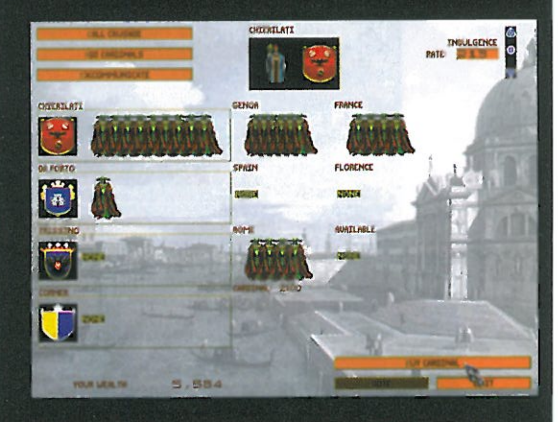
Hay algunas novedades respecto a la versión original de *Merchant Prince*. La primera de ellas es que la resolución ha pasado de 640 x 480 a 800 x 600, aunque sigue siendo insuficiente y el apartado gráfico no es algo muy digno de destacar. También se ha añadido una opción de árbol tecnológico parecido al de *Civilization,* aunque bastante más simple. Cuando tienes suficiente dinero, compras una mejora y dispones de ella de inmediato. Estas mejoras afectan tanto a las unidades de transporte y militares como a tu habilidad como comerciante. Por último, el número de campañas ha aumentado y ahora incluye escenarios en que podrás ejercer de comerciante chino e intentar establecer contacto con los japoneses o emular al mismísimo Marco Polo y recorrerte de cabo a rabo la Ruta de la Seda.

No prestes demasiada atención a sus horrendos gráficos: el juego es bueno y, además, extremadamente adictivo

El juego está lo suficientemente equilibrado como para que jugar solo sea una experiencia gratificante, aunque los comerciantes controlados por la máquina tienden a formar alianzas. Pero la verdadera diversión consiste en enfrascarse en alguno de los apasionantes modos multijugador, en los que existe la opción de las unidades mover en tiempo real, con lo que tus contrincantes y tú sentiréis inmersos en una auténtica carrera hacia la cima.



El Cairo es un excelente proveedor de grano, así que mantén un contacto fluido.



El Papa bajo nuestro escudo y una legión de cardenales a nuestro servicio.

EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS

El florentino Niccolo Machiavelli (1469-1527) pasará a la historia como uno de los pensadores peor interpretados de la historia. Este jurista y político desencantado por el clima de intrigas y violencia permanentes que predominaba en la Italia de su época siempre defendió el respeto mutuo, los valores democráticos y el sentido común. Ha pasado a la historia como ideólogo del uso totalitario y poco escrupuloso del poder porque escribió un panfleto, *El príncipe*, con el que intentaba ganarse la simpatía del heredero de la dinastía florentina de los Medicis alternando consejos prácticos, reflexiones y un uso algo desconcertante de la ironía.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Cauldron • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 6.990 Pesetas



La última entrega de Battle Island es todo un recital de explosiones perpetradas con nocturnidad y alevosía.



Repara tus unidades: no puedes permitir que se eche a perder tanta experiencia acumulada.

Aunque arrastra una década a cuestas, **este clásico de la estrategia por turnos vuelve rejuvenecido y con muchas ganas de guerra**. Eso sí, hazte a la idea de que a veces le toca al contrario y deberás esperar pacientemente mientras reflexiona.

BATTLE ISLE
The Andosia War

Por J. Font



Andosia War es la cuarta o tal vez la quinta entrega de la veterana saga *Battle Isle*. Me explico: sería la quinta si consideramos que *Incubation*, a pesar de no llevar la etiqueta *Battle Isle* en el título, fue la cuarta. A *Incubation* le corresponde también el honor de ser el primer juego en 3D de la serie si por 3D entendemos la existencia de más de un plano por el que moverse. Así pues, *Andosia War* recoge el testigo poco más o menos donde lo dejó *Incubation*. Las tropas del general Bratt siguen enfrentándose a los miembros de la secta Children of Haris. Este grupo de iluminados ha vuelto a la carga estableciéndose en Andosia, lugar en que están construyendo centros de producción para rearmarse.

El juego consiste en una larga campaña bastante lineal a la que los desarrolladores han sabido dar continuidad añadiendo escenas de enlace con estética de cómic que van desvelando el argumento y los objetivos de cada misión. En cuanto al sistema de juego, *The Andosia War* rescata el empleado hace unos años por *M.A.X.* y, más recientemente, la última entrega de *Fallout*. Se trata de una combinación de turnos y tiempo real.

Recursos manuales

Aunque la interfaz es simple y de fácil manejo, el juego en sí es bastante complicado y cuesta acostumbrarse a alguna de sus peculiaridades. La obtención de recursos y el abastecimiento de tropas pueden resultar problemáticas, ya que con cierta frecuencia las factorías dejan de producir por falta de materia prima sin que se sepa muy bien por qué. El juego cuenta con información auxiliar, pero no siempre es fácil consultarla. Además, aunque el manual está traducido, es un tanto farragoso.

El menú de ventanas desplegables permite seleccionar las unidades o las mejoras que quieres introducir en ellas y organizar una cola de trabajos. Los iconos de acceso directo a las principales opciones de juego

TIEMPO Y EFICACIA



En *Andosia War* te sentirás atrapado en un gigantesco reloj de arena. Todo es cuestión de tiempo, del que tienes y de cómo lo administras. Es muy útil desarrollar tus infraestructuras justo después de agotar tu turno. Así aprovechas los tiempos muertos.

Todas las unidades son valiosas. Sacrificarlas es, sencillamente, una mala idea. Deberás moverte con cautela y sin permitir que se formen demasiados subgrupos. Juntar el rebaño no siempre es fácil pese a que cuentas con buenos sistemas de transporte.

(ventanas de construcción de edificios y demás) están alineados en una pequeña barra situada en la parte inferior que permanece visible durante todo el juego.

El resto de acciones se realizan directamente en el escenario. Cuando seleccionas una unidad, aparecen una serie de manchas concéntricas que indican las zonas a las que puede ir y el número de disparos que podrá realizar durante el turno en curso. Las reparaciones y mejoras también se realizan en el mismo campo de batalla. La munición no supone ningún problema, ya que las propias unidades generan la que necesitan.

Andosia War incorpora un sistema de juego a medio camino de los turnos y el tiempo real

En cada turno dispones de siete minutos para llevar a cabo tus movimientos. Al principio del juego son más que suficientes, pero cuando tienes varios frentes abiertos se te harán un poco justos. Lo malo es que el ordenador no cuenta con un sistema acelerado de movimientos, por lo que debes armarte de paciencia cuando sea su turno. Siempre puedes entretenerte visitando el apartado de economía, pero cuando vuelvas deberás prestar atención a los movimientos realizados del enemigo, no sea que se te pase algo por alto.

Eficacia probada

La cámara es un elemento clave, ya que debes moverla para escudriñar hasta el último rincón del escenario y mover tus unidades correctamente. Cuando hay un objetivo a tiro, el icono te indica cuáles van a ser los resultados de la acción que estás a punto de realizar. La eficacia de tus ataques depende de si seleccionas o no la unidad más adecuada. Si tu elección no ha sido afortunada y te hacen falta demasiados disparos para destruir tu objetivo, lo más probable es que acabes perdiendo alguna de tus unidades. Esto es algo que no deberías tomarte a la ligera, ya que estás en una campaña continua en la que dependes de la experiencia que vaya acumulando tu tropa. Cada unidad perdida es un pequeño drama.

Los gráficos son extraordinarios (orografía 3D, cambios climáticos, luces ambientales, espectaculares explosiones...), pero la mejor virtud de *The Andosia War* es que transmite la sensación de que el éxito depende de las decisiones estratégicas que adoptas. Su sistema de juego funciona con precisión de alta relojería suiza y el grado de inmersión es muy alto. Seguro que lo disfrutas, sobre todo si eres una persona paciente y soportas los periodos de inactividad que conlleva la estrategia por turnos.



Las animaciones no tienen desperdicio. Y los interludios narrativos tampoco.



Mantener la producción en marcha es algo complicado por la cantidad de recursos y conexiones.



Otro enemigo que muerde el polvo. Pobres diablos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ellipse Studios • **EDITOR:** FX Interactive • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

SUBMARINE TITANS

Si te has hartado de masacres en tierra firme o entre cuadrantes y estrellas, **bájate al fondo del mar**. Allí, **entre algas y tiburones**, encontrarás, además de las llaves de la canción, el último juego de destrucción masiva de Ellipse Studios.

Por G. Masnou

Todo empezó con *Command & Conquer*, un juego de estrategia a ras de suelo. Luego a alguien se le ocurrió hacer un *C&C* en el espacio y titularlo *Starcraft* y ahora llega a nuestras manos un *C&C* subacuático: *Submarine Titans*. Lo firma la compañía australiana Ellipse Studios y viene a ser un juego de estrategia en tiempo real bastante típico. Ya sabes, gestionar recursos, construir una base, crear unidades de combate y utilizarlas para destruir al enemigo.

Entremos en materia: El calendario de a bordo marca el año 2049. Hace dos años que un asteroide colisionó con nuestro planeta y borró todo signo de vida sobre la superficie. Los escasos supervivientes de la hecatombe han colonizado las profundidades del océano. Dos potencias submarinas (los White Sharks y los Black Octopi) luchan por controlar este nuevo hábitat. Pronto se les unirá un tercer contendiente: los Silicon, belicosos representantes de una cultura alienígena. ¿Prometedor panorama? Pues sí, lo es.



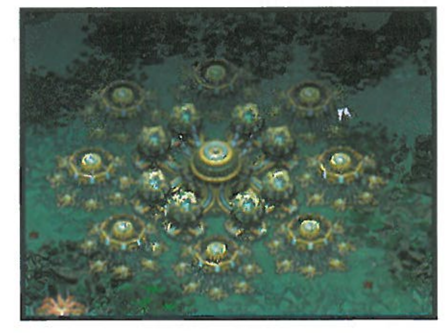
¿Un consejo? Por supuesto: crea todas las unidades que puedas y lánzalas en tromba contra el enemigo.

¿Juegas?

Submarine Titans cuenta con cinco niveles de profundidad por los que desplazarse. Las unidades sólo pueden atacar a otras unidades cuando éstas se encuentran a la misma profundidad. Únicamente podrás destruir enemigos que se hallan a distinto nivel con la ayuda de unidades especiales. Incluso es posible esquivar un ataque enemigo cambiando el calado de tus unidades. Todo un logro técnico que da una nueva dimensión a los combates.

Otro aspecto que sirve a *Submarine Titans* para desmarcarse del resto de juegos de estrategia es la manera en que se manipulan los recursos. Hay seis tipos distintos, los dos clanes humanos utilizan oro, oxígeno, metal y corium y los alienígenas, además de corium, silicio y energía reciclada. El oro sirve para pagar la investigación tecnológica y el corium y el metal para construir edificios y unidades.

Casi todas las misiones empiezan con una intensa fase de recolección. Después llega la hora de crear un ejército y una



Aquí toma sus principales decisiones el estado mayor alienígena.



base. Para ello dispones de un amplio muestrario de estructuras y unidades que incluye laboratorios, centros de reparación, fabricas de submarinos y estructuras tanto defensivas como ofensivas, desde cañones de plasma o telescudos a cazas de combate.

Cada civilización tiene su propia campaña, con niveles de dificultad diferentes: la campaña White Sharks es el nivel fácil, la Black Octopi el difícil y la Silicon el modo pesadilla.

A diferencia de gran parte de los juegos que siguen este patrón, en *Submarine Titans* encontrarás objetivos muy variados, ya sean misiones de escolta, travesías con un destino específico o tareas de destrucción selectiva. A pesar de esta variedad, el diseño de la mayoría de las misiones es discreto.



Mentiras piadosas

Aunque la caja de *Submarine Titans* promete acción multijugador para un máximo de 24 contendientes, lo cierto es que sólo ocho seres humanos pueden jugar a la vez, aunque acompañados por ocho rivales controlados por ordenador y un máximo de ocho personas más como observadores. De todas formas, esto ya es más de lo que ofrecen la mayoría de juegos de estrategia actuales y suficiente como para garantizar horas y horas de desvarío estratégico a muchas manos.

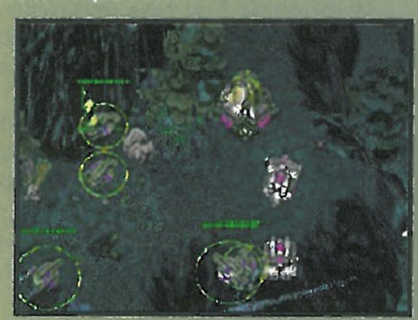
El uso de cinco niveles de profundidad da una nueva dimensión estratégica a los combates

Sus gráficos no son de museo, pero el juego de Ellipse Studios recrea de forma convincente el aspecto de las profundidades marinas. El entorno está muy bien reproducido, con abundantes formas de vida animal moviéndose alrededor, corales, rocas y todo tipo de adornos.

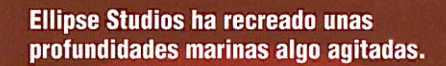
Submarine Titans funciona porque casi todos sus aspectos básicos han sido resueltos con solvencia. El nivel de dificultad está muy bien calibrado, los nuevos retos casi siempre se adaptan al ritmo en que progresan las habilidades del jugador y la interfaz se deja manejar a golpes de instinto. Si *Starcraft* está entre tus opciones estratégicas preferidas, *Submarine Titans* merece que le dediques atención.

UN ESPEJO LLAMADO *STARCRAFT*

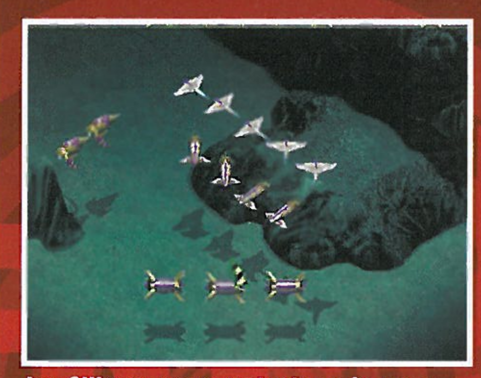
El parecido entre *Submarine Titans* y *Starcraft* es tan evidente que no es extraño que se defina *Submarine Titans* como el *Starcraft* del fondo del mar. Aunque las similitudes tienen que ver sobre todo con el concepto general y el sistema de juego, incluso gráficamente se parecen.







Ellipse Studios ha recreado unas profundidades marinas algo agitadas.



Los Silicon son un portento en lo que a tecnología se refiere.



La construcción de una nueva estructura requiere mucho tiempo y medios.



Para defender la base, coloca torretas de todo tipo a su alrededor y reza lo que sepas.



GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** In Utero • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Primero a un escocés tuberculoso le dio por escribir un libro que destilaba angustia y amargura. Después, **la historia del doctor y su extraña pócima** se paseó por los cines y teatros de medio mundo y ahora **se instala en nuestra plataforma lúdica favorita.**

Aunque estés en el Londres del año 1890, las voces y el texto están en un perfecto castellano.

JEKYLL & HYDE

Por S. Sánchez

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: castellano · Voces: castellano

VEREDICTO

Olvídate del doctor y su violento alter ego. Aquí se trata de hacer la buena acción del día y ayudar a un padre en apuros. Y de jugar a una aventura que supera la excesiva linealidad de su historia y los problemas de cámara gracias a una jugabilidad a prueba de balas.

6,5

El doctor Jekyll creía haber dejado atrás sus años salvajes. Hyde y la pócima no eran más que un siniestro recuerdo y el médico londinense se dedicaba a regentar un centro de salud mental y cuidar de su hija Laurie. Sin embargo, la escena cinemática con que empieza esta aventura muestra que las cosas han vuelto a cambiar: uno de los pacientes escapa del manicomio y secuestra a la pequeña Laurie. Jekyll deberá salir a buscarla, pero el hombre ya peina canas y no está para muchos trotes, así que debe recurrir a la pócima y volver a convertirse en el fuerte y sano (aunque un tanto desquiciado) Mr. Hyde.

Jekyll & Hyde es la prueba más palpable de los aires de renovación que están empezando a soplar en Cryo. No se trata de una aventura pedagógica, sino de un ágil juego de acción con elementos de aventura. La personalidad dual del protagonista permite un tipo de jugabilidad que combina acción directa (las fases de Hyde) con exploración y puzzles (las fases de Jekyll).

Antes de empezar a jugar, configura correctamente las opciones gráficas. El juego alcanza una resolución máxima de hasta 1.280 x 1.024, pero antes de dejarte llevar por el entusiasmo, asegúrate de que tu equipo (en especial en lo que a memoria RAM se refiere) está a la altura de lo que piensas pedirle. Tampoco estará de más que le des un repaso a los controles.

A pesar de ser un juego de acción, son muchas las teclas que debes manejar cuando interactúas con algún elemento



No hay que perder la clase ni en el cementerio.

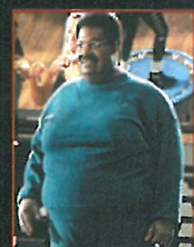
del escenario o manejas el inventario. Asigna estas opciones a las teclas que te resulte más cómodo manejar y te ahorrarás visitas innecesarias a la pantalla de configuración cuando estés jugando.

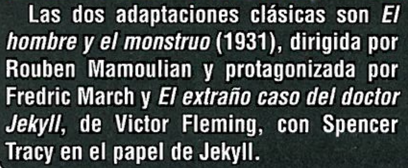
EL HOMBRE TIENE DOS CARAS

El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde **es una novela de menos de cien páginas escrita en 1886 por el escocés Robert Louis Stevenson (1850-1894). El libro ha sido llevado al cine varias veces, siempre con un grado de fidelidad muy relativa.**









Las dos adaptaciones clásicas son *El hombre y el monstruo* (1931), dirigida por Rouben Mamoulian y protagonizada por Fredric March y *El extraño caso del doctor Jekyll*, de Victor Fleming, con Spencer Tracy en el papel de Jekyll.

Las últimas conversiones a celuloide de este clásico del terror psicológico han sido *Mary Reilly* (1995), de Stephen Frears, con Julia Roberts y John Malkovich, y *El profesor chiflado* (1996), con Eddie Murphy.

El lado oscuro de la medicina

Una vez sumergido de lleno en esta historia de secuestros, búsquedas desesperadas y chantajes, comprobarás que tu personaje tiene una serie de movimientos básicos que consisten en andar, correr, saltar, atacar, usar objetos y, en casos extremos, colgarse de las paredes. Durante la mayoría de las fases del juego serás Jekyll y podrás disponer de diversos objetos de inventario, en especial pociones de salud. Tomar la pócima y convertirse en Hyde es muy útil en fases en que combatir es la única opción o hay que encadenar unos cuantos saltos rápidos y precisos, como si de un plataformas se tratara. Aun así, ten en cuenta que estas transformaciones tienen su lado oscuro, ya que normalmente puedes elegir el momento en que tomas la pócima, pero nunca sabes con precisión cuánto van a durar sus efectos. Y Hyde no es el más indicado para resolver puzzles lógicos, el agudo Jekyll es mucho más eficaz en estas situaciones.

La personalidad dual del protagonista permite combinar acción con exploración y puzzles

Jekyll & Hyde ha sido diseñado completamente en 3D y se juega en tiempo real. La cámara tiene un modo de enfoque automático que al menos intenta, aunque no siempre consigue, elegir el mejor de los ángulos. De hecho, tal vez sea este el principal punto negativo del juego, ya que en numerosas ocasiones pierdes de vista a Jekyll y quedas fuera de encuadre y a merced del enemigo. En estos casos debes recurrir rápidamente al control manual de la cámara. En cuanto a estética, la de este juego es de cómic grotesco, con gráficos de un acabado muy correcto y adaptados al tipo de atmósfera que ha querido dársele al juego.

Jekyll & Hyde es un más que digno producto de nueva generación, con una correcta factura y una jugabilidad variada y en permanente equilibrio. Los puzzles tienen el nivel de dificultad justo: constituyen un obstáculo momentáneo pero no te vuelven loco, ya que todos ellos son lógicos y pueden resolverse siguiendo las pistas que aporta el propio Jekyll, con su implacable lógica victoriana. Entre la galería de secundarios que pueblan sus claustrofóbicos niveles, encontrarás muchos informadores. Hablar con ellos te ayudará a hacerte el mapa mental que permite salir con vida de este laberinto. No dudes en hacerles un hueco en tu apretada agenda.



Parece que cargar con el peso de una llave de metal sí merece la pena.



Hyde parece un gorila y se mueve como un gorila. ¿El eslabón perdido?

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Silmarils • **EDITOR:** Cryo/Wanadoo • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

ARABIAN NIGHTS

Tu sueño puede hacerse realidad. Llevas cimitarra y babuchas y estás a punto de convertirte en rey de toda Arabia. **Pero para conseguirlo, deberás seducir a cinco bellas princesas**, y eso supone cruzar extensos niveles abarrotados de plataformas..



Por G. Masnou

¿Quién no se acuerda del primer *Prince Of Persia*? La joya de Jor0dan Mechner nos proporcionó descargas de adrenalina basadas en sortear trampas y colgarse de repisas. Y lo hizo muchos años antes de que *Tomb Raider* triunfase llevando esta misma mecánica de juego a un entorno 3D. *Arabian Nights* tiene puntos en común con *Prince of Persia*. El más evidente, que es un juego de aventuras ambientado en el mundo de *Las mil y una noches*, ese territorio mítico habitado por magos corruptos, misterios ancestrales y héroes de nombre impronunciable y audacia insólita. Como el príncipe de Persia, nuestro protagonista lleva babuchas y cimitarra. Y como él, tiene una innata habilidad para ganarse el corazón de las princesas que se ponen a tiro. La diferencia es que el persa de antaño se conformaba con una y Alí, nuestro árabe promiscuo, aspira a la mano de ¡cinco princesas! Una para cada día de la semana laboral.



El protagonista esconde todos los objetos del inventario ¡bajo el turbante!

Plataformas nocturnas

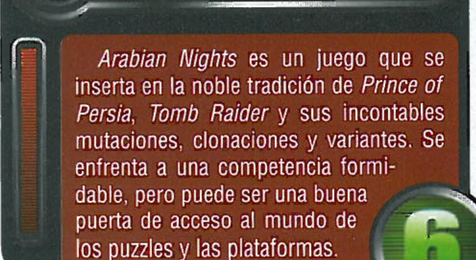
Arabian Nights da una muy buena impresión cuando empiezas a jugarlo. Es en 3D, tiene una perspectiva tridimensional parecida a la de *Tomb Raider* e incorpora combates muy dinámicos, en la línea de los juegos de acción. Además, sumergirte en las páginas de un libro viejo como el mundo y lleno de exóticas leyendas siempre tiene su interés.

Empiezas con el protagonista solo en el interior de un enorme palacio, armado



"Perdonad. ¿Por casualidad no habréis visto pasar a una princesa?".







Éste es un juego de *Las mil y una noches*, así que las lámparas tienen genio.

El sistema de combate es muy básico. Sólo se puede atacar y bloquear.

El nivel gráfico es discreto. Aun así, destacan los efectos de luces y sombras.

con una espada y un par de pociones de salud. Tres de cada cuatro puertas se encuentran selladas y el resto esconden peligros diversos, como la corpulenta guardiana que te espera tras la primera de ellas. Y no está sola: le acompañan un duende que arrastra un carro de madera y un tío majara que no deja de gritar “al ladrón”, como si tú, en vez de perdido como un dromedario en la Antártida, estuvieses ahí para robar algo. Para acabar con este trío de atracciones de feria deberás utilizar los puños, la espada o los cuchillos arrojadizos que encontrarás dispersos por el nivel.

Los combates se desarrollan de forma simple: sólo puedes golpear y bloquear. A veces puedes exterminar a tus enemigos alternando cuchillazos y bloqueos y otras basta con que te abalances sobre ellos y sueltes sablazos como un poseso. Si la violencia te repugna, puedes esquivar a tus enemigos subiéndote a mesas o paredes, ya que el tuyo es un personaje ágil, que se mueve con velocidad y precisión y es capaz, claro está, de saltar fosos y colgarse de repisas.

Arabian Nights es una interesante aventura apta para casi todo tipo de jugadores



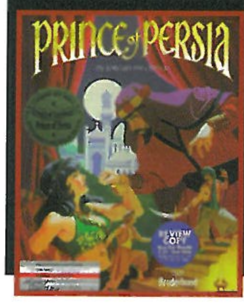
Ábrete Sésamo

De todas formas, controlar sus movimientos no siempre es fácil. A veces cuesta calcular bien las distancias o coordinar dos movimientos diferentes. En la primera sección, por ejemplo, me costó Dios y ayuda que trepase por una cuerda y se colgase de la repisa de turno antes de que la cuerda fuese seccionada. Para conseguir que suelte la cuerda, debes aporrear todas las teclas del cursor. *Tomb Raider* y *Prince Of Persia 3D* resolvían el clásico problema de los controles con bastante más sencillez y eficacia.

Como te pasarás gran parte del juego saltando de una plataforma a otra y cuesta bastante precisar los saltos, prepárate para una desesperante sucesión de caídas. Por suerte, las resistirá bien: sólo pierde puntos de salud cuando cae de grandes alturas. También encontrarás puzzles sencillos cuya solución consiste en encontrar llaves, mover palancas o utilizar ciertos objetos en determinados lugares. Sí, una vez más, todo muy parecido a *Prince of Persia 3D*.

Arabian Nights es una interesante aventura apta para casi todo tipo de jugadores, aunque es difícil que lleve al Nirvana de la diversión a ninguno de ellos. Consigue los objetivos que se plantea, incluso tiene gráficos resultones y un más que aceptable diseño de niveles, pero le falta ese detalle de genialidad, ese átomo de fascinación o sorpresa que hace de un juego algo diferente. Tal vez hubiese mejorado algo el resultado final que no se hubiesen incluido tantas pociones de salud y sí una mayor variedad de armas y objetos a elegir. El mundo de *Las mil y una noches* daba un poco más de sí. Más lámparas, genios, alfombras mágicas, gemas y huevos de pájaro gigante y, sobre todo, más fantasía hubieran dado al juego otro aire.

EL PRÍNCIPE DE LAS PLATAFORMAS



Prince Of Persia es pariente (cercano o lejano) de muchos de los juegos que se han editado en los últimos años, incluido *Arabian Nights*. En él, disponías de una hora para atravesar los sótanos del palacio del sultán y salvar a la princesa. Si fallabas, tu amada acababa casándose con el horrible Jaffar. En esta electrizante carrera contra el reloj, superabas peleas, carreras, saltos y todo tipo de trampas. La impecable presentación cinemática, con varias secuencias animadas, añadía el toque final a una obra de factura impresionante para su época.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Davilex • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

EURORACER

Poca gente llega a **conocer diez países distintos** a lo largo de su vida. Gracias a *EuroRacer*, **puedes hacerlo al mismo tiempo que** te acostumbras a la vida con la moneda única y **te integras en la Unión Europea**. No se puede pedir más. ¿O sí?

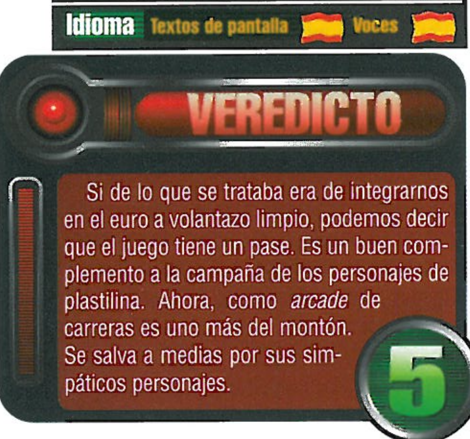
Por C. Robles



Ah, París... ¡Qué romántica ciudad! Especialmente, cuando tienes un coche de policía 4x4 pegado a tu maletero.

Últimamente, los juegos de carreras de PC están más ligados que nunca a los de consolas. Hay dos clases de juegos de este tipo: los que también salen para PSOne (la primera PlayStation, la de 32 bits, el cascajo de Sony), y los que también salen para PS2 o Dreamcast (las consolas de 128 bits, las «potentes», las soportables). Generalmente, que un juego salga para PC y PSOne o para PC y PS2 es un dato significativo: suele indicar cuál es el nivel que los propios desarrolladores creen que tiene el juego y cuál es la consola que mejor se adapta a sus posibilidades. Desde luego, es un mal síntoma que un juego se edite para PC y PSOne.





Éste pertenece a la categoría de supervivientes de los 32 bits convertidos, de paso, en carne de compatible. Sólo con ese dato puedes hacerte una idea casi exacta de cómo es *EuroRacer*: gráficamente pobre, infantil, simpático, colorido, falto de profundidad... El típico *arcade* que intenta imitar a *Need For Speed*.



Nada como un 4x4 para sentirse libre y hacer el cabra loca por la campiña inglesa.

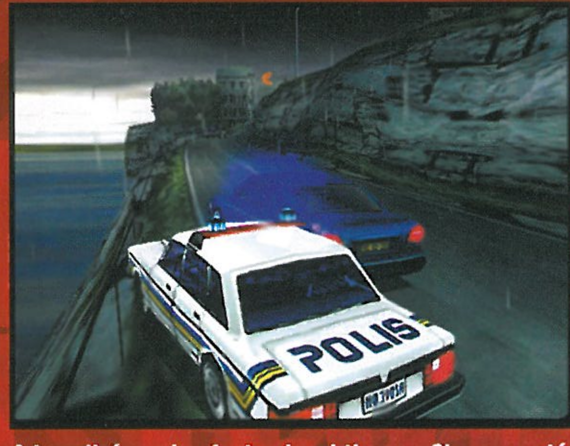
Elementos originales

Pero aun así, *EuroRacer* no es exactamente igual que todos los clones deformados de *NFS* que has padecido hasta ahora. Éste cuenta con pequeños atractivos que lo diferencian ligeramente de la mayoría: las principales ciudades de diez países diferentes, ocho personajes (cada uno con una nacionalidad, coche y estilo característicos), tres tipos de vehículos (4x4, coches normales y deportivos), policía, peatones, tráfico, etc. Los coches se deforman con los impactos, pero a diferencia de la mayoría de juegos, aquí no debes reparar tu vehículo entre carrera y carrera, sino durante la misma.

Esparcidos por los circuitos hay diversos ítems: euros, llaves fijas y truenos de diversos colores. Si recoges llaves fijas, la barra de vida de tu coche recobrará parte de su energía y se reparará. Si recoges muchos euros, tendrás más dinero parar mejorar tu coche o comprar otros vehículos, y si recoges pequeños truenos, tendrás nitrógeno extra.

Sí, has leído bien: nitrógeno. Óxido nitroso, al fin se le ha ocurrido a alguien. Todos los coches de *EuroRacer* cuentan


Corre y aprende al mismo tiempo: ¿cómo se llama la construcción del fondo? No vale el comodín del público.


A la policía no le afecta el mal tiempo. Siempre está ahí para aguarte la fiesta.


Los coches de *EuroRacer* tienen cierta tendencia a derrapar cuando menos conviene.

con una válvula de óxido nitroso que, al mezclarse con la gasolina, hace una mezcla mucho más potente de combustible y dispara la potencia del motor. Una especie de turbo manual, para entendernos. Por supuesto, el óxido nitroso se gasta rápidamente, por lo que debes recoger tanto como puedas y utilizarlo sólo en rectas o zonas de curvas fáciles con poco tráfico.

A diferencia de la mayoría de los juegos del género, aquí no reparas tu vehículo entre carrera y carrera

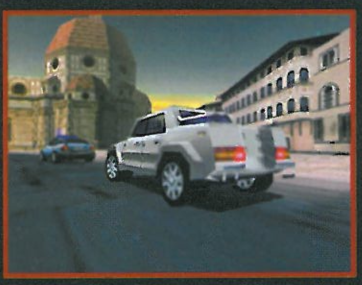
En punto muerto

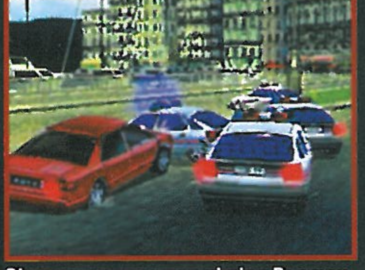
EuroRacer tiene unos cuantos inconvenientes graves: su aspecto es de consola de hace cinco años, su conducción deja mucho que desear, la mecánica de juego y la presentación son infantiles y los requisitos de sistema son disparatados. Ni siquiera los coches, que deberían ser el principal atractivo del juego, consiguen salvarse de la medianía. Casi todos los vehículos son fácilmente reconocibles y se asocian inmediatamente a su país de origen: el Dodge Viper americano, el Lamborghini Diablo italiano... Davilex se ha tomado la molestia de elegir estos vehículos para dejar claro a qué país representa cada uno, ya que el juego tampoco cuenta con licencias oficiales de ninguna marca. Quizás por eso todos los coches se conducen exactamente igual de mal, con cualquiera de las cámaras.

La vista en primera persona es especialmente problemática, porque tu coche tiende a botar como una pelota de goma maciza cada vez que pisas una acera o colisionas con otro coche. Eso, con la cámara subjetiva, significa que todo lo que ves en pantalla bota constantemente sin dejarte adivinar siquiera dónde estás, qué te ha pasado o si estás conduciendo en sentido contrario. Este problema es tan frecuente que la gente de Davilex incluso lo ha previsto, incluyendo un botón de recolocación automática en la pista para cuando no sabes ni quién eres.

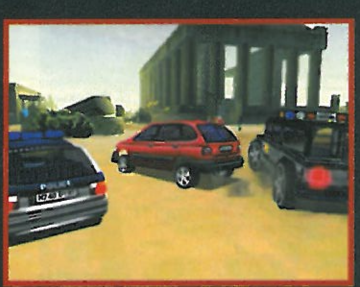
DICHOSA PASMA

La policía cuenta con nombres, vehículos y uniformes diferentes en cada país, pero en realidad, son todos iguales: unos aguafiestas. Ellos son el mayor inconveniente en las carreras ilegales urbanas, aunque también tiene su gracia huir y engañarlos mientras compites.


Primero la poli se pone delante de ti para que pares.


Si no paras, recurren al plan B: empujarte contra las vallas o los edificios.


Si a pesar de los empellones te resistes, te persiguen incansablemente.


Y si su insistencia no es suficiente, piden refuerzos. La ley es implacable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Virtual Toys • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 3.990 Pesetas

TORRENTE El juego

Veamos qué tenemos aquí. **¿Un policía gordo y fascistoide con carné del Atlético de Madrid que patrulla las calles en un Seat** destartalado a ritmo de El Fary? Sirvámosle una ración de buenos gráficos y jugabilidad directa y sencilla y a ver qué nos sale.

Por G. Masnou

Mi primo, que es esquimal y vive en un remoto paraje de Alaska llamado el Nome, nunca ha oído hablar de Torrente. Tal vez es el único que no sabe que este Harry el Sucio a la española, además de un machista, un guarro y un facha redomado, es uno de los personajes más populares y rentables de la historia del cine español. Al calor del éxito popular de *Torrente 2, Operación Marbella*, Virtual Toys ha convertido a este gordinflón en protagonista de un juego de acción descerebrada, ideal para aquellos que quieran tomarse un respiro tras meses jugando a simuladores de vuelo o juegos de gestión estratégica.

Torrente, el juego tiene un argumento propio, aunque rico en referencias a las dos entregas cinematográficas en que se basa. Se trata de un *arcade* 3D en el que el jugador sigue a Torrente ya sea en tercera o primera persona. La acción se desarrolla en dos grandes escenarios que representan Madrid y Marbella. Aunque no se ha pretendido realizar reproducciones exactas, no resulta difícil encontrar lugares emblemáticos de ambas ciudades, como la Cibeles o el estadio de fútbol marbellí.



Puedes jugar en primera o en tercera persona. Ambas opciones funcionan a la perfección.



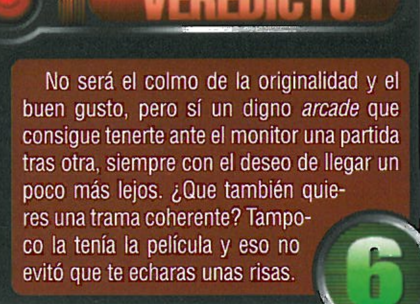
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

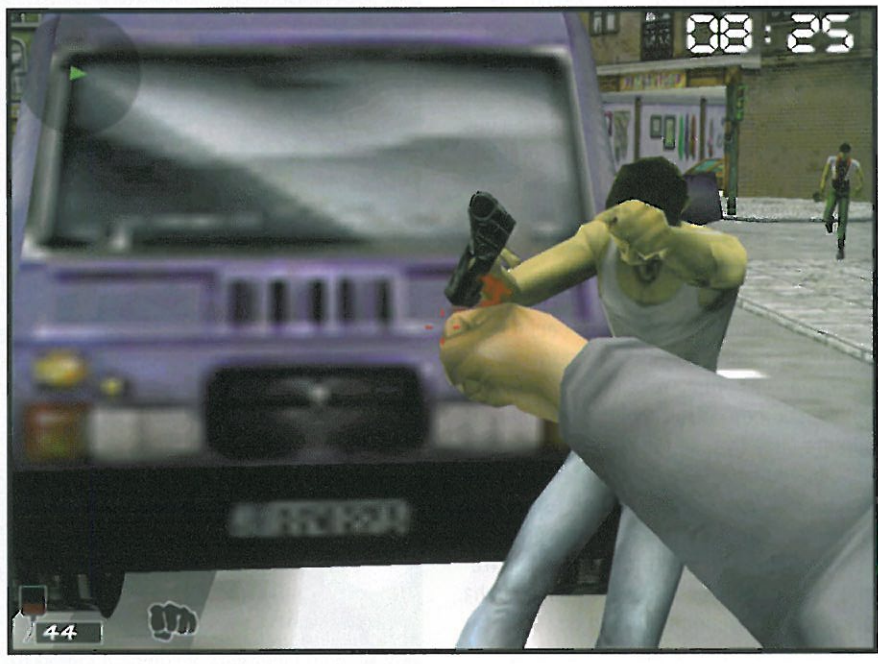
Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.



VEREDICTO

No será el colmo de la originalidad y el buen gusto, pero sí un digno *arcade* que consigue tenerte ante el monitor una partida tras otra, siempre con el deseo de llegar un poco más lejos. ¿Que también quieres una trama coherente? Tampoco la tenía la película y eso no evitó que te echaras unas risas.

6



Si te quedas sin munición, siempre te quedan los puños.

TORRENTE MÚLTIPLE

Torrente, el juego ha sido editado sin opciones multijugador, pero en Virtual Toys ya están trabajando en un completo añadido que incluirá 24 nuevos escenarios para jugar a varias manos. Entre los nuevos modos de juego habrá un *deathmatch*, un modo de captura de bandera y otro estilo King of the Hill por equipos. Podremos jugar en el papel de Torrente o en el de varios de los personajes que aparecen en el juego. En definitiva, toda una sorpresa que alargará la vida de un juego ya de por sí extenso.



Ten mucho cuidado con los vehículos, ya que pueden arrollar a nuestro protagonista.

¿Caspa? ¿Dónde?

Torrente es un juego divertido. Eso es algo que salta a la vista desde que pegas el primer tiro. Sus virtudes recuerdan a las de *arcades* clásicos como el primer *MDK* o los primeros juegos de id Software. No faltan ni la galería de delirantes enemigos, ni las armas muy variadas, ni las gigantescas explosiones que hacen que los vehículos salten en mil pedazos.

Torrente es un juego divertido, y eso se nota desde el momento en que pegas el primer tiro

Los gráficos tampoco están nada mal. Acción rutilante en altas resoluciones con un *zoom* muy útil que te permitirá utilizar el rifle para liquidar a enemigos lejanos. El protagonista del juego está representado por un modelo muy detallado que incorpora animaciones suaves y francamente divertidas.

Aun así, a *Torrente* le faltan un par de cuadras para llegar a ser caballo ganador. Su IA, por ejemplo, es más bien sospechosa: tus rivales fallan un disparo de cada cinco y a veces detectan tu presencia incluso cuando estás lejos de su campo visual. Además, hay tantos y tan seguidos que el juego pronto degenera en una larga sucesión de disparos sin mucho orden ni concierto.

Un juego como éste pedía a gritos un mapa que te ahorrase vagar de un lado para otro como alma en pena. Y los chascarrillos y tics verbales de Torrente dejan de hacer gracia a partir de la trigésima vez que los oyes. El exceso de brocha gorda y ambientación cañí puede llegar a abrumarte.

Pese a todo...

Insisto, *Torrente* es un juego divertido. Pero los mejores juegos de acción son aquellos que te llevan a una dimensión paralela en la que las horas son minutos y los minutos segundos. Este juego no lo consigue del todo, más que nada porque le falta algo parecido a una "trama", una serie de claves lógicas que ayuden a que nunca te preguntes de qué va esto y qué se supone que haces tú con una pistola en la mano masacrando tíos en camiseta.

Tiene unos gráficos dignos y tanto la ambientación como la voz de Santiago Segura le confieren un estilo cien por cien Torrente, pero eso no te importará demasiado si no has visto ninguna de las dos películas y el cine español de morcilla y gazpacho te resbala. Si ése es tu caso, da igual que haya una licencia detrás, para ti no será otra cosa que un juego de acción decente pero más bien discreto.

Torrente debe valorarse en su justa medida. Como pasatiempo divertido y curioso para unas cuantas horas, cumple de sobra. Eso sí, títulos como *Giants* o *Alice* juegan, simplemente, en otra liga, pero en la viña del Señor hay ligas y ligueros para todos los gustos. Los que sientan una morbosa fascinación por la vida y milagros del policía más gordo a este lado del Manzanares acaban de encontrar su juego.



Cien por cien Torrente: el corte de mangas justo antes de morir.



La perspectiva en tercera persona permite comprobar que, en efecto, Torrente está de buen año.



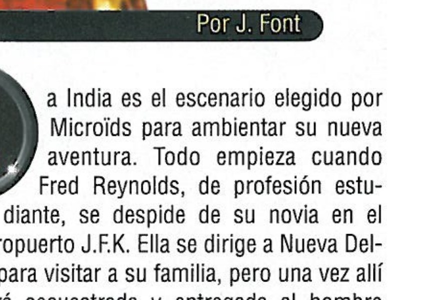
No todos los encuentros son horribles. Esta joven parece agradable.

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Cryo Int. • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

ROAD TO INDIA

Hora de la siesta. Pero el caso es que con este calor no hay quien duerma. Tal vez sea éste el momento de aparcar el cubo de Rubik y echar **un partida rápida a esta aventurilla sobre saris y sacrificios humanos.**

Por J. Font



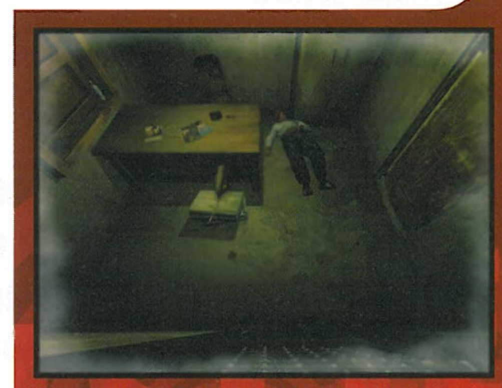
La India es el escenario elegido por Microïds para ambientar su nueva aventura. Todo empieza cuando Fred Reynolds, de profesión estudiante, se despide de su novia en el aeropuerto J.F.K. Ella se dirige a Nueva Delhi para visitar a su familia, pero una vez allí será secuestrada y entregada al hombre con que sus padres le han concertado matrimonio. Por si esto no fuese suficiente desgracia, el tipo en cuestión no piensa casarse con ella, sino sacrificarla a la diosa Kali.

En cuanto al juego en sí, empieza en el momento en que Fred pone los pies en la India alertado por la extraña carta de despedida que le ha enviado su novia. *Road to India* consiste en resolver puzzles, recoger objetos del escenario y buscar información entre los más bien escasos habitantes de esta Unión India versión Microïds. Por supuesto, todo aquello que recoges tiene un uso inmediato y obvio. La máxima dificultad que vas a encontrar es que a veces es necesario combinar algunos de los elementos del inventario.

La vida es sueño

A diferencia de otras aventuras de Cryo, como *Egipto 2*, la historia está muy poco elaborada. Por no tener, no tiene ni los elementos presuntamente educativos con que la compañía francesa suele adornar sus títulos. Después de pasarte la aventura, sabrás que las mujeres hindúes llevan sari y que las vacas son sagradas, pero olvídate de acumular mucho más conocimiento sobre el país de Gandhi. Eso sí, podrás pasearte, aunque sea de manera virtual, por el Taj Mahal, Nueva Delhi o el templo de Kali. Ése es el gran aliciente de esta aventura, ver lo mucho y bien que se han trabajado los escenarios y ambientaciones.

Son unas pocas (muy pocas) horas de recorrido por esta India virtual en que haces algo de turismo y resuelves un puñado de puzzles sencillísimos. Luego aparecen los títulos de crédito y empiezas a preguntarte si eso era todo. Y sí, lo era.



Para salir de aquí, debes aprender a hablar con los monos. Pero no sufras, es sólo un sueño.



Invierte unas rupias en estas bicicletas taxi. Te ahorrarás tediosos desplazamientos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P II 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM

+13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

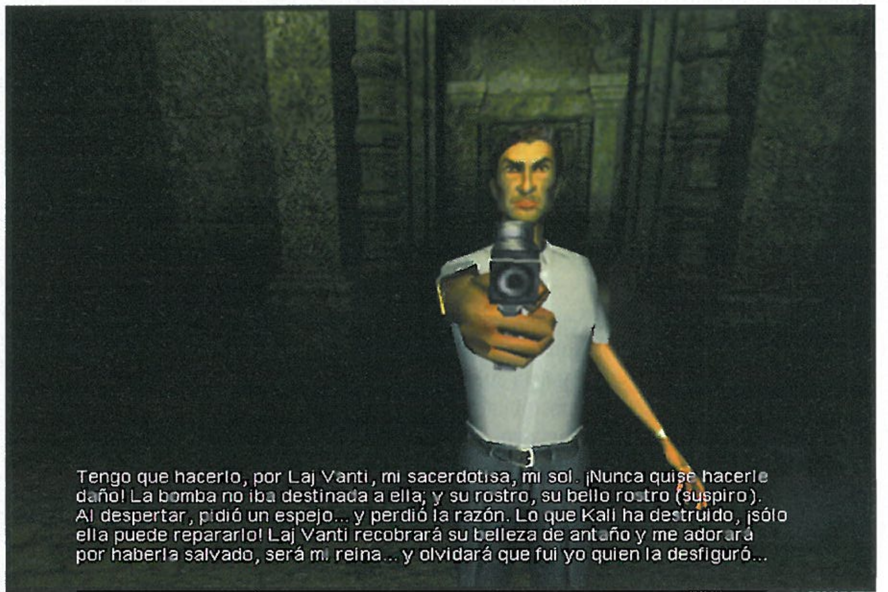
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Queridos niños, los juegos de PC tampoco son tan difíciles. Probad con éste. Seguro que os lo acabáis antes de que vuestros padres os rellenen la matrícula del colegio. El resto de seres humanos sabrá encontrar cosas más interesantes a las que dedicar su tiempo libre.

3



Este tipo es tu piedra en el zapato. Hasta pretende sacrificar a tu novia.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Krome Studios • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

CHAMPIONSHIP SURFER

¿Qué passsa, tío? ¡Anda! ¿De dónde ha salido este juego de surf? **¡Cómo mola, al fin podré fardar ante los coleguis sin tener que arrastrarlos hasta Cascajo Beach!** Olitas virtuales a mí, ¡no saben cómo las gasto sobre el líquido elemento!



Cuando el surf y *The Matrix* se unen.

Por A. Jiménez

El aire está cargado de electricidad, el cielo encapotado y la humedad por las nubes. No hay duda, llegó la hora de levantarse de la cama, ¡el surf me espera! Shorts, traje de neopreno, cassette de los Beach Boys, cera, la tabla que no cabe en el coche... ¿Lo llevo todo? ¡Maldición, olvidaba que no he analizado *Championship Surfer* todavía!

Desde *California Games* no recuerdo un buen intento de trasladar la emoción de este sensacional deporte a los videojuegos. *El gran miércoles* y *Le llaman Bodhi* han sabido reflejar la filosofía y tensión del surf en la gran pantalla, pero aquí sólo veo un *arcade* pasable muy por debajo de las emociones extremas de *Tony Hawk´s Pro Skater 2*. Pese a todo, los que busquen verano, sol, playa, olas, tormentas, huracanes y competición lo encontrarán aquí, junto con buenas secuencias de vídeo repletas de acrobacias de ocho estrellas del surf.

La acción transcurre en una isla ficticia al este de Fidji, con diez playas de distintas características respecto a la trazada y ruptura de las olas que vas descubriendo a medida que superas las siete competiciones posibles.

Busca las diferencias

Los modos de juego (Campeonato, Arcade, Pelea, Libre, ect.) son muy parecidos entre sí. Todos implican competir contrarreloj para obtener un número de punt determinado y pasar de nivel o ve al contrario. No tiene opciones *on li* pero se puede jugar a pantalla parti o por turnos con hasta ocho amigos en un mismo PC.

Dominar los casi 50 movimientos disponibles lleva su tiempo, aunque los controles son sencillos y en un par de horas ya saldrás ganador en las mangas de nivel fácil. Virajes, saltos, cabalgadas, mortales y tubos son espectaculares, aunque no los gráficos, ni las seis cámaras bles. Éstas no resultan adecuadas para seguir la acción, sobre todo porque a veces se ponen en nuestro camino bañistas, cajas, submarinistas, minas y patos de goma muy pesados. El verdadero surf radica en Waimea o Latigo Beach. *Championship Surfer* es un sucedáneo entretenido a corto y medio plazo. No le pidas más.



Los diferentes modos de juego son muy parecidos entre sí.

Sólo puede quedar uno.



GÉNERO: Aventura • **DESARROLLADOR:** Cryo • **EDITOR:** Cryo • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

EL REY ARTURO 2

Tras los atracones de estrategia y aventura de los últimos meses, **¿qué mejor para el estómago que un postre francés?** Tras el primer bocado seguíamos preguntándonos si sería una deliciosa mousse de limón o un trozo de queso algo pasado.

Por G. Masnou

La nueva propuesta de Cryo es una aventura de apuntar y hacer clic ambientada en un época en que llevar espadas de dos metros aún no se consideraba claro síntoma de locura. Para desarrollar esta secuela de *Origins of Excalibur* se ha hecho uso de Cryogen, la herramienta con que Cryo cocina habitualmente sus aventuras multimedia.

Aunque se haya llegado a afirmar que ésta es la mejor aventura editada tras *La fuga de Monkey Island*, yo no comparto tanto optimismo. Cierto que los gráficos no están mal, pero tampoco resultan demasiado atractivos. Y tanto el aspecto como las animaciones de los personajes tridimensionales que muy de vez en cuando asoman por los escenarios son más bien pobres. Se mueven de forma sincopada, como caracoles artríticos.



Aspectos positivos no le faltan, en especial esos puzzles lógicos pero difíciles incluso para jugadores con muchas horas de aventura a cuestas. El argumento está bien estructurado, es convincente y no da una excesiva sensación de linealidad, y también se agradece que el sistema de control basado en teclado y ratón sea tan sencillo. Tampoco quiero olvidarme de los combates, que son muy frecuentes y cumplen, punto por punto, con las exigencias del estado mayor de analistas de *Game Live*.

Mira mi espada

Hasta aquí, tanta cal como arena. Pero lo que acaba inclinando la balanza es que *El Rey Arturo 2* es un juego mucho más riguroso, serio y bien documentado que realmente divertido. La Edad Media es un fascinante periodo de la historia de la humanidad, y puede que tú te mueras de ganas por saber cómo era la Inglaterra prefeudal. Si es así, este juego saciará tu curiosidad, aunque jugar, lo que se dice jugar, no jugarás mucho. Lo confieso, a mí me ha aburrido soberanamente. No desprecio las lecciones virtuales de historia, pero siempre he pensado que las aventuras gráficas son mucho mejores si, además de un buen argumento y buenos puzzles, tienen un personaje carismático, sentido del humor, situaciones delirantes, golpes de efecto... Y aquí no he sido capaz de encontrar nada de eso, por muchas que hayan sido las horas que he estado buscando.





Panorámica del lugar en que ahora vive el tatarabuelo de nuestro protagonista.



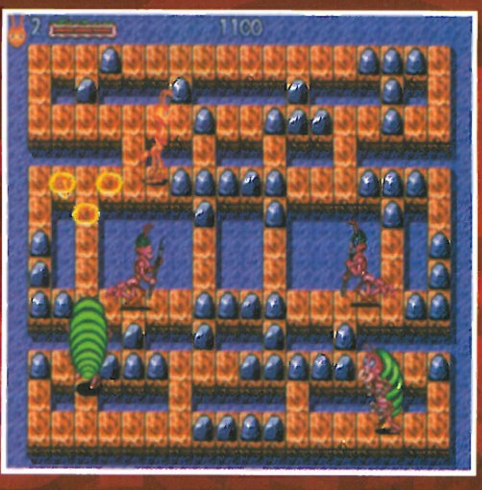
Nuestro personaje va más pintado que una puerta.

GÉNERO: Arcade • DESARROLLADOR: Light & Shadow Production • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 1.990 Pesetas

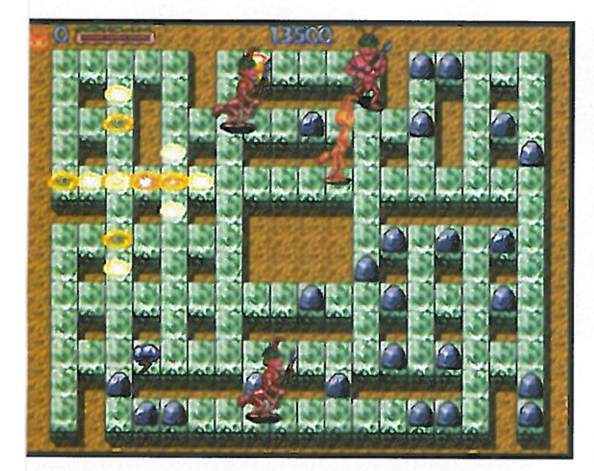
HORMIGAZ

Vaya, pero si es Z, la hormiga de la película de Dreamworks. Y está encerrada en un laberinto rocoso. Y tiene bombas.

Por S. Sánchez



Si alguna vez has jugado a *Dynablaster* o *Bomberman*, puedes hacerte una idea exacta de lo que es este juego. Se trata de lo mismo, la única diferencia es que es una hormiga la que suelta bombas.



Tu personaje, Z, se encuentra en un laberinto formado por rocas que debe destruir a bombazo limpio para acceder al siguiente nivel. En alguna de las rocas hallará objetos especiales que le permitirán destruir más, ir más deprisa o recuperar puntos de vida. O sea, que estamos ante un puzzle *arcade* muy básico cuyo principal aliciente es la posibilidad de jugar un cara a cara compartiendo teclado con otro jugador.

A pesar de basarse en una fórmula de juego contrastada, *Hormigaz* no acaba de ser todo lo ágil y adictivo que debería. Su grado de dificultad incluso en el nivel más sencillo puede suponer un pequeño obstáculo para jugadores demasiado jóvenes, algo un tanto paradójico si tenemos en cuenta que ése es el público al que va dirigido.





GÉNERO: Arcade/Plataformas • DESARROLLADOR: Light & Shadow Production

EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 1.990 pesetas

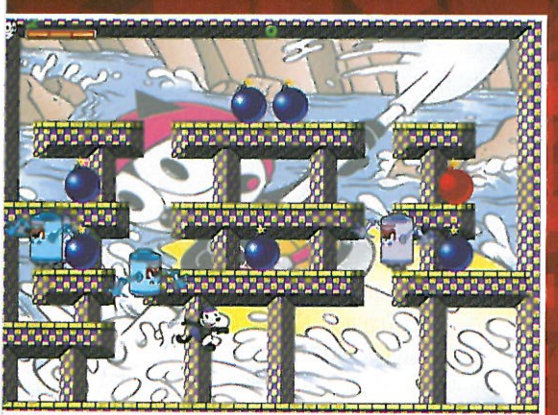
FELIX THE CAT

El gato con botas se ha dado una indigestión de cocos. A este paso nunca llegará al Marqués de Carabás.

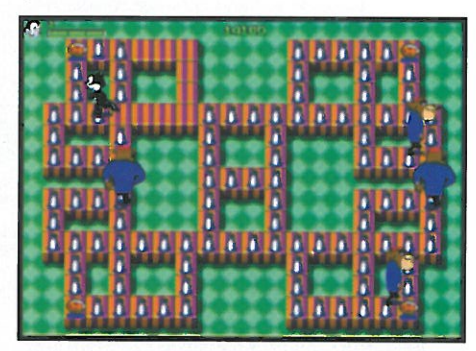
Por S. Sánchez



En *Felix the Cat* encontrarás dos juegos en un mismo CD. Para instalarlos, deberás buscar los archivos ejecutables en sus respectivas carpetas. El primero de ellos es un clásico comecocos en el que Félix debe recorrer un red de laberintos recogiendo botellas de leche y perseguido por perros guardianes. Recogiendo las estrellas de las esquinas, el gato se convertirá en invencible por un tiempo. Un consejo para éste y cualquier comecocos es conservar las estrellas para el final y usarlas para recoger las botellas de las zonas más difíciles.



El segundo de los juegos tiene una mecánica un poco más complicada, y como el manual no explica su funcionamiento, hemos tenido que deducir que se trata de neutralizar las bombas que van apareciendo al tiempo que empujamos a los enemigos fuera de la pantalla. Los códigos de acceso a sus más de cien niveles no son demasiado complicados. De hecho, con un poco de sentido común puedes deducir algunos de ellos. Pero claro, si lo haces, ¿dónde está la gracia?





GÉNERO: Acción/Aventura • **DESARROLLADOR:** Gearbox • **EDITOR:** Vivendi Universal/Sierra • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

Primero nos pusieron en la piel de Gordon Freeman, luego nos convertimos en uno de los militares enviados para matarle. **¿Y ahora?** No quedaban muchas opciones (ser bichos no resultaba atractivo), así que **prepárate para cumplir con tu turno como guardia de seguridad.**

HALF-LIFE Blue Shift

Por A. Jiménez

Half-Life es uno de los mejores juegos de todos los tiempos. *Opposing Force* una expansión estupenda. *Blue Shift* tiene en común con el primero su motor gráfico y con el segundo el hecho de brindarnos la oportunidad de jugar a lo mismo desde otro punto de vista y con otro personaje. Los tres coinciden en lugar y tiempo: las instalaciones de Black Mesa (Nuevo Méjico) durante el "incidente Landa", por lo que no dejan de ser tres versiones distintas de una misma historia.

Será por eso que desde que llegamos al menú hasta que terminamos el juego, seis o siete horas después, el sentimiento de *déjà vu* es constante. Misma interfaz, armas, monstruos, texturas gráficas (bastante pobres hoy día) y sonidos. Tu nombre es B. Calhoun y eres el nuevo guardia de seguridad del laboratorio. Viajas en tren, recoges el uniforme reglamentario y cumples con tu deber ayudando a los malcarados científicos.

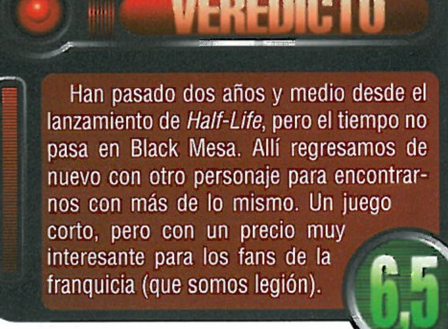

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: 32 Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: Español Voces: Español


VEREDICTO

Han pasado dos años y medio desde el lanzamiento de *Half-Life*, pero el tiempo no pasa en Black Mesa. Allí regresamos de nuevo con otro personaje para encontrarnos con más de lo mismo. Un juego corto, pero con un precio muy interesante para los fans de la franquicia (que somos legión).

6,5

Puzzles a punta de revólver

De pronto, todo se tuerce y los extraterrestres son teletransportados a nuestra dimensión. Sin apenas ayuda, tendrás que vértelas con esa cohorte de repulsivos engendros con mala leche y, de postre, con el ejército enviado para no dejar testigos. Incluso viajarás al planeta Xen para atacar la raíz del problema.

Sí, esto lo hemos vivido antes. *Blue Shift* no pasa de ser una versión recortada de *Half-Life*, con puzzles y niveles bien construidos y algún toque de humor. No en vano se gestó como contenido extra para la conversión del original a Dreamcast, aunque finalmente ha debutado en PC como juego independiente por menos de tres mil pesetas.

¿Nada más? Bueno, se han incluido mejoras en la definición gráfica de armas y personajes, así como mapas multijugador para un máximo de 32 usuarios que prolongarán la vida del programa, pero no por mucho tiempo. Tras *Gunman Chronicles* y magníficos *mod* gratuitos como *Counter-Strike*, ya es hora de poner punto y final y pasar página a la espera de un *Half-Life 2* en condiciones.

El aspecto gráfico de personajes y armas ha mejorado, pero eso no compensa la brevedad del juego.

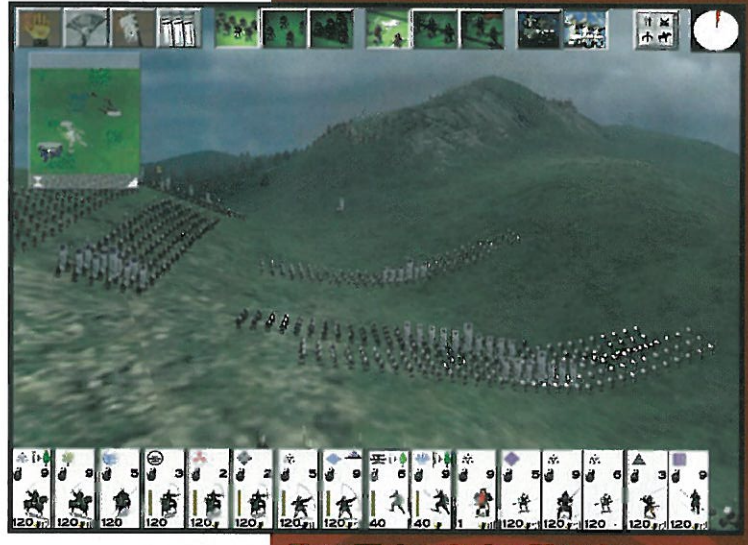

"Eh, ¿nos jugamos el donut tirando al blanco?"


Je je, ¡tanquecitos a mi!

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** The Creative Assembly • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 3.990 Pesetas

Shogun Total War THE MONGOL INVASION

¡Los dioses existen! **Buda y el Espíritu de las Praderas han escuchado tus tímidas plegarias.** La expansión de *Shogun* ha llegado al galope y la horda de ojos rasgados espera tus órdenes. ¡Adelante muchachos,



El equilibrio entre las diferentes unidades es más que notable.

Por G. Masnou

Visto el éxito cosechado hace poco más de un año por *Shogun: Total War*, a nadie puede extrañarle que la compañía británica Creative Assembly haya decidido ampliar esta obra maestra. La pregunta es, más bien, qué de bueno o de malo puede esperarse de *The Mongol Invasion*. ¿Más de lo mismo? ¿Seguiremos viendo a las unidades como si de hormigas se tratara? ¿Es igual de difícil? Pues sí. Y no.

Como seguro que eres de los que nos siguen con fidelidad escrupulosa y, además, no te olvidas de hacer los deberes, pongamos que ya te leíste nuestro avance del mes pasado. Estupendo, así me ahorro ponerte en antecedentes. Vayamos al meollo de la cuestión: El juego ha despertado tu curiosidad. Quieres respuestas. Y nosotros las tenemos.

La nueva campaña se basa en un supuesto ataque mongol a la península de Corea, defendida por las tropas de El Hijo del Sol, el emperador japonés. Como se trata de una campaña nómada, no hace falta que crees tropas o estructuras. Cada vez que capturas un territorio, recibes como recompensa una cantidad de Koku (dinero) que puedes usar para comprar tropas cada vez más poderosas.

The Mongol Invasion permite combatir en inmensas y paradisíacas playas.

Guerreros al galope

Las únicas estructuras que puedes construir son atalayas y fortalezas, algo bastante lógico si tenemos en cuenta que los territorios conquistados tienden a rebelarse. Los mongoles disponen de una poderosa caballería, infinitamente más capacitada que la de sus colegas japoneses. La caballería pesada es rápida y muy peligrosa y sus arqueros a caballo tienen una casi inmejorable puntería. También hay algunas características de juego nuevas y alguna que otra unidad japonesa inédita.

The Mongol Invasion es una expansió parca en novedades pero francame entretenida. De acuerdo, no incluye u digna de Pitágoras, pero sí cons realismo y la profundidad del los que añade nuevas unidades y rios y una fórmula de juego algo más dinámica. La palabra clave es "expansión": si tu copia de *Shogun* empieza a quedársete pequeña, no pierdas la opo tunidad de ampliarla.



Batallas multitudinarias, pero muy ordenadas.







ACCIÓN

Por J. Ripoll

Los quiméricos inquilinos

Alegrémonos. Llegó la hora de ponerse las bermudas de safari. El verano es playa y noches sin fin al ritmo imparable de nuevas canciones casposas, pero también es PC y calurosas madrugadas con la única compañía de un ventilador y media docena de refrescos. Debemos limpiar el ordenador de sistemas operativos inestables y aceleradoras paleolíticas, porque en pocos días empieza la temporada alta del videojuego.

Pierden importancia las experiencias multijugador en beneficio de una caravana interminable de remakes y derivados

Y nada mejor para descubrir cuáles serán las novedades que deglutiremos sin piedad los próximos meses que echar un vistazo a la pasarela de la E3. Allí han quedado retratadas las múltiples formas que van a tomar los *arcade* de nueva generación. Sin tiempo para lamentar las ausencias de *Deus Ex 2* o *Thief 3*, nos enfrentamos al resto de producciones que sí acudieron al evento, encargándose de respondernos un montón de preguntas. En la temporada 2001-2002, pierden importancia las experiencias multijugador en beneficio de una caravana interminable de *remakes* y derivados. Los grandes clásicos de mediados de los noventa (*Duke Nukem*, *Doom* y *Wolfenstein*) se enfrentarán a los nombres que culminaron *su* revolución (*Unreal*, *Alien vs. Predator* o *Half-Life*). Lucha de mitos renovados que implica no sólo parquedad de ideas, sino también previsible falta de novedades. Sí, a veces vale más prolongar el éxito seguro que salir en pos de la originalidad.



De momento, la próxima revolución estilo Solid Snake se nos sigue resistiendo y sólo nos queda confiar en los próximos veranos. Hasta entonces, conformémonos con reencontrarnos con nuestros viejos ídolos.

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

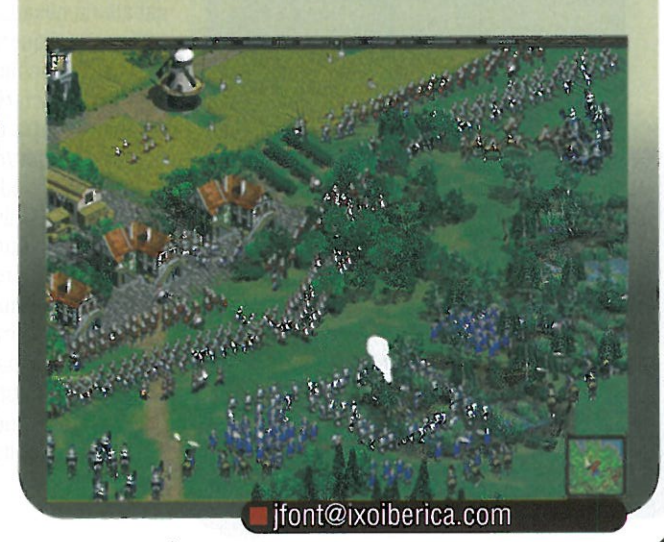
Lo que nos perdemos

Una extraña maldición se está cebando con los juegos de la compañía alemana CDV. Ni *Sudden Strike* ni *Cossacks*, a pesar de su calidad, han encontrado hasta ahora distribuidor en nuestro país. ¿Por qué dos títulos que están arrasando en todo el continente europeo no se asoman a las estanterías españolas? La clave es la rentabilidad. Sea por unos costes muy altos o por una expectativa de ventas muy baja, muchos títulos se quedan sin distribuidor en España. Y en el fondo de la cuestión, la explicación vuelve a ser que en nuestro país no es rentable editar según qué juegos por culpa de la piratería.

Si ésta va a ser la tendencia, los aficionados a la estrategia, en especial a títulos hasta cierto punto minoritarios, vamos a tener que acostumbrarnos a la compra *on line*. En cuanto perdamos el miedo natural a dejar en la Red nuestro número de tarjeta VISA, podremos comprar de importación los títulos que nadie se decide a traer por estas tierras y, ya puestos, seguro que también muchos de los que sí se distribuyen, ya que suelen salir un poco mejor de precio.

Los aficionados a la estrategia, en especial a títulos minoritarios, vamos a tener que acostumbrarnos a la compra on line

Parece que será en Internet donde compraremos no sólo los dos títulos citados, sino también *Europa Universalis*, juego por el que muchos me preguntáis y que va a quedarse en el tintero, ya sea por culpa de la piratería o por cualquier otra razón. Al menos nos queda el consuelo (relativo) de que habrá una edición en caja de *World War II Online*. Es curioso, mientras aficionados de todo el mundo se han apresurado a comprar *on line* este soberbio simulador bélico, nosotros seguimos esperando el momento en que nos lo pongan en la tienda para poder comprarlo más caro.



jfont@ixoiberica.com

AVENTURAS



Por G. Masnou

Una lágrima furtiva

Este mes nadie podrá decirme que no he hecho los deberes. En respuesta a las consultas vía e-mail de algunos lectores de esta columna, he intentado averiguar cuándo y cómo aparecerán en España dos de las aventuras más esperadas de los últimos tiempos: *Stupid Invaders* y *Simon the Sorcerer 3D*.

Por desgracia, el resultado de mis pesquisas ha sido más bien descorazonador: *Stupid Invaders* finalmente no será publicado en nuestro país. ¿Los motivos? Según Ubi Soft, no tenía sentido editar un juego de estas características sin traducirlo al castellano y los gastos de traducción hubiesen sido excesivos, ya que ocupa cuatro CD. Además, estos simpáticos extraterrestres se han convertido en un modesto icono de la aventura gráfica en países como Francia o el Reino Unido, pero nada hace pensar que algo parecido fuese a ocurrir aquí en España. De todas formas, si aún os apetece adquirir *Stupid Invaders*, podréis hacerlo en www.gamestop.com por unos razonables 29.99 dólares.

Simon 3D sigue sin encontrar distribuidor, ni aquí ni en ninguna parte

En cuanto a *Simon 3D*, la aventura aún corre serio riesgo de ir a parar al limbo. Sigue sin encontrar distribuidor, ni aquí ni en ninguna parte. Podemos encontrarnos ante uno de esos juegos malditos que finalmente se desvanecen sin dejar rastro. La compra de Hasbro por parte de Infogrames no ha hecho más que empeorar las perspectivas de un juego que, según fuentes oficiales, no se editó la pasada Navidad porque presentaba "problemas de acabado técnico". Pues eso, una lágrima furtiva y un brindis con cava rancio por este par de aventuras que están a punto de escurrírsenos entre los dedos.

gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por C. Robles



¿Europa acaba en los Pirineos?

Mientras sostienes esta revista entre tus manos, se celebra o prepara una prueba más del Campeonato de Gran Turismo de España del 2001. Empezó en el Jarama el día 6 de mayo y continuará por toda la península hasta terminar el día 11 de noviembre en Montmeló.

Este campeonato es, actualmente, uno de los más prestigiosos del mundo. En él se dan cita cada año los mejores deportivos del mundo: los Viper de Dodge, los F355 y 360 Modena de Ferrari, los casi siempre ganadores Lister Jaguar, los nuevos Corvette de Chevrolet, todos los Porsche que se te ocurran... Este año, incluso Ford ha decidido presentar su prácticamente inédito Ford Saleen S7R, máquina de altos vuelos y serie limitada.

Es increíble cómo España ha evolucionado en algunos aspectos. Medicina, fútbol, tecnología espacial, automovilismo... Crivillé y Checa ganando premios por ahí; Gené, De la Rosa y Alonso en la F-1; el mítico Carlos Sainz, como siempre, en los primeros puestos de todos los rallies... ¡España va bien, al menos en algunas cosas!

Lo que me pregunto es, básicamente, por qué no vamos bien también haciendo juegos de carreras. El único intento serio fue *Pro Rally 2001* y no salió redondo. Con semejantes campeonatos nacionales y algunos de los mejores circuitos del mundo, ¿por qué nadie hace algo llamado *Montmeló Racing* y le da una patada en el trasero a todos los juegos mediocres que salen a diario? Si se puede hacer un *Commandos* o un *Blade*, ¿qué nos impide hacer un *Need For Speed: Spain is la leche*? No lo comprendo. Los desarrolladores de todo el mundo se han estancado en continuaciones de sus títulos basura, cualquier consola nos saca varias vueltas de ventaja en el género de las carreras, el PC continúa siendo la plataforma más potente... y nadie hace nada.

Si se puede hacer un Commandos o un Blade, ¿qué nos impide hacer un Need For Speed: Spain is la leche?

crobles@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

La cara oculta del deporte

Ya me veo ante el nuevo billar de Archer MacLean, *Jimmy White's Cueball World*, apoyando las manos sobre el tapete, manejando el taco, gozando del dulce sonido de la bola al deslizarse por la tronera como si realmente me encontrase en la sala con los amigos. Descansos para las birritas, para echar unas partidas de dardos, para las obligadas incursiones en el baño... ¡Esto es vida!

Los juegos son cada vez más realistas, pero no siempre para bien. ¿Acaso lo que queremos ver en nuestro PC son partidos de fútbol en que las entradas produzcan un efecto parecido a las armas de *Soldier of Fortune*? ¿Técnicas descalificantes por insultar al árbitro auxiliar en *NBA Live*? ¿Que se tornen sangrientas las peleas a puñetazo limpio de *NHL*? ¿Resolver los ataques de *Madden NFL* pistola en mano como en *El último Boy Scout*?

No me gustaría que un gobierno tome por mí la decisión de si debo comprar un juego o no

Aunque no seré yo quien se oponga a los juegos realistas, no me gustaría ser sometido a registros policiales nocturnos en los hoteles de *PC Atletismo* o *Eurotour Cycling*, perder la categoría por sobornar al contrario o alinear jugadores extracomunitarios con pasaporte italiano falso a riesgo de ser descubierto por la FIFA.

No, la verdad es que no quiero que nada de todo esto forme parte de mi deporte virtual. Hasta ahí podíamos llegar: sí que queremos realismo, pero no una reproducción exacta del lado más maquiavélico y sucio del deporte que se practica fuera de nuestros PC. Y aun así, creo en la libertad de los desarrolladores para incluir en sus juegos cualquier elemento que crean que puede enriquecerlos o, sencillamente, hacer que sean más divertidos. Poco importa si se trata del doping de un deportista o los avatares de un dictadorzuelo. Pero no me gustaría que un gobierno tome por mí la decisión de si debo comprar un juego o no, que ya soy mayorcito para saber lo que me interesa y conviene. ■



ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

Agradecimientos al innombrable

Por mucho que nos pese, no podemos negar que *Diablo II* es un buen juego. Seguro que muchos de vosotros pensáis que ni por asomo puede considerarse rol "de verdad", incluso habrá quien ni siquiera acepte considerarlo pseudo-rol de acción y aventura. Pero, mal que pese a algunos, hay algo los jugadores de rol tenemos que agradecer a *Diablo*.

Hasta la llegada de este juego, cuando queríamos dejar aparcado el juego de rol que acompañaba nuestras noches de insomnio, la opción más fácil y gratificante era una buena sesión al *shooter* estilo *Quake* de turno. Nada más sencillo que coger una Uzi con un alcance absurdo y un número de cartuchos impensables, mirar de vez en cuando los muros de las puertas cerradas (no se nos vaya a escapar ese interruptor "oculto" del tamaño de un balón de fútbol) y seguir avanzando.

En las tardes muertas es cuando los aficionados al rol más agradecemos la existencia de un juego como Diablo

Cuando deseamos desconectar de complicadas mazmorras, no queremos que nadie obstaculice nuestro paso con absurdos diálogos intrascendentes, no buscamos conversación, queremos jarabe de palo. Pero incluso enfrascados en este tipo de pasatiempos alternativos, no tardábamos en echar de menos nuestras espadas con runas élficas, nuestras relucientes armaduras y, aunque nos cueste admitirlo, a trolls, orcos y demás criaturas familiares.

Justamente en esos momentos es cuando más agradecemos la existencia de un juego como *Diablo*. Aunque al principio despertó nuestros recelos, superado el rechazo inicial, comprobamos que era el juego ideal para las tardes muertas: diversión fácil y rápida para las pausas que separaban un "auténtico" JDR de otro. En algunas ocasiones incluso se ha girado la tortilla y utilizo otros juegos de rol para desintoxicarme entre partida y partida de *Diablo II*. Quién iba a decírmelo. ■



jjcid@ixoiberica.com



Por M.A. "Gadget" González



Halcones y buitres

En 1999, *Falcon 4.0* fue la gran esperanza de todos los entusiastas de la simulación de combate aéreo. Por desgracia, las presiones de Microprose hicieron que Hasbro, la productora, acabase editando un producto inacabado, inestable y plagado de *bugs*.

Dos años después, la comunidad de aficionados de *Falcon 4.0* es todavía una de las más activas y entusiastas. Aunque el proyecto *Falcon* ha sido abandonado por sus creadores, algunos miembros de esta comunidad se han dedicado a perfeccionar el simulador. El fruto de este esfuerzo ha sido una gran mejora del juego, hasta el punto que algunos de sus aspectos serían difícilmente reconocibles por los programadores originales. Como muestra de esta labor, tenemos las recientes modificaciones eFalcon 1.10 y el RealityPatch 5.0.

Puede que pronto se edite un Falcon 5 incluso más abierto a modificaciones de terceros que los anteriores

La mala noticia es que serán las últimas de este tipo que podremos disfrutar porque, de alguna manera, la maldición del *Falcon* sigue acechándonos. Tras complejas operaciones empresariales, Infogrames acaba de adquirir los derechos de *Falcon 4.0* y ha amenazado con llevar a los tribunales a aquellos que osen manipular el programa original. Y eso no es todo, consciente de que existe un mercado potencial, esta compañía ha iniciado una serie de maniobras para apropiarse del esfuerzo invertido hasta ahora en mejorar el juego, especialmente lo referente al proyecto eFalcon. Aun así, esta turbia historia puede tener un final feliz, ya que Infogrames tal vez reúna ahora un equipo capaz de trabajar en un *Falcon 5* incluso más abierto a modificaciones de terceros. Seguramente lo veremos el próximo año en las tiendas. ■

magonzalez@ixoiberica.com

ON LINE



Por S. Sánchez

A sus puestos

Seguro que has oído rumores sobre las existencia de unos seres míticos llamados "jugadores profesionales". Pues es el caso es que sí, existen. Siguen siendo muy pocos, pero cada vez es más frecuente que tipos especialmente dotados para los juegos se ganen la vida participando en competiciones que ofrecen premios en metálico. Desde hace cuatro años, incluso se están dando pasos para que sean reconocidos como lo que son: deportistas profesionales.

Este año va a disputarse la primera olimpiada oficial de videojuegos, los World Cyber Games

En 1997 se fundó la Cyberathlete Professional League (CPL). Gracias al éxito que entonces tenía *Quake* entre la comunidad *on line*, este campeonato consiguió un cierto prestigio a nivel mundial en muy poco tiempo. Ganar la CPL equivale a convertirse en una leyenda del deporte virtual y su dotación económica (30 millones de pesetas en premios) también es digna de tener en cuenta. La CPL puso a prueba Internet como posible plataforma para crear una gran competición a nivel mundial, pero es tanta la picaresca a la que se presta la Red que la liga de *Quake* ha acabado convirtiéndose en una competición exclusiva en red local.

La gran noticia es que este año va a disputarse la primera olimpiada oficial de videojuegos, los World Cyber Games. Ya se está preparando una fase de clasificación *on line* en la que jugadores de 34 países, España entre ellos, pondrán a prueba su grado de maestría en juegos como *Counter Strike*, *Age of Empires II: The Conquerors*, *FIFA 2001* y *Quake III*. Los 400 jugadores que se clasifiquen viajarán a Corea del Sur para participar en las finales en red local. Al igual que en las olimpiadas, la sede de la final cambiará cada año. Y si la idea de estar con los mejores jugadores del mundo no te seduce, quizás los 60 millones de pesetas en premios te acaben de convencer. ¿Te animas a dar el salto y convertirte en un *cyberatleta* profesional? ■

sergis@ixoiberica.com

Tanto la guerra virtual, ya sea a pequeña o gran escala, como el rol *on line* o los combates cuerpo a cuerpo entre tipos con chaleco y bermudas pueden salirte a mitad de precio este verano. Ni se te ocurra irte de vacaciones sin un juego de línea económica bajo el brazo.

SUPERBIKE 2000



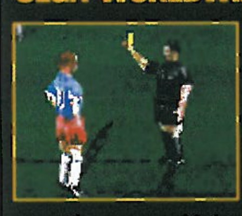
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 2.990 pesetas



Con esta puesta al día del juego de motos más popular del mundo, EA Sports llevó las carreras sobre dos ruedas y 150 caballos a Internet. Puede que alguien prefiera opciones algo más arcade, pero en lo que a simulación compatible con velocidades de vértigo y pilotaje en condiciones extremas se refiere, esta saga no tiene precio. La edición del 2000 potenció esta característica asegurando a *Superbike* el título de juego de carreras sobre dos ruedas más completo y realista. El resto es lo de costumbre, pero con sensibles mejoras. Licencia oficial de la temporada 99 del SBK (Superbike World Championship), 20 pilotos reales, seis marcas, incluidas las poderosas Honda, Kawasaki y Yamaha, y los habituales niveles de realismo, precisión en el diseño y esplendor gráfico. La guinda del pastel fueron la notable puesta al día del motor gráfico, los efectos meteorológicos, el gran número de competiciones a elegir y la posibilidad de introducir cambios en las características técnicas de las motos. También se agradecen los apasionados y nada repetitivos comentarios en español.



SEGA WORLDWIDE SOCCER



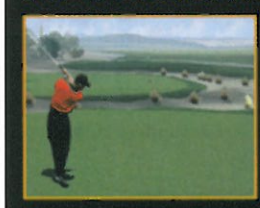
¿Demasiado torpe para jugar a fútbol? ¿Demasiado perro para echar a correr tras un balón? Bueno, siempre puedes optar por sucedáneos tecnológicos. Algunos son francamente divertidos, a veces tanto o más que el fútbol real. Otros, como éste, se quedan en correctos, sin más.
Género: Deportes. Precio: 990 pesetas

FLYING CORPS GOLD



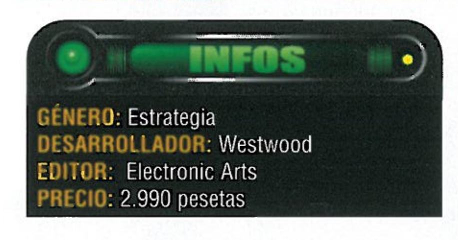
Un excelente simulador de vuelo ambientado en la Primera Guerra Mundial. Aunque no podamos hablar de simulación estricta, las opciones de vuelo son muy configurables, con lo cual es fácil construirte un simulador a medida. Y es una versión Gold, es decir, con parches incorporados.
Género: Simulación. Precio: 990 Pts.

TIGER WOODS 2000



La física de la bola y las opciones de juego no acaban de estar a la altura de la serie *Links*, su competidora directa. Pero este simulador de golf es un producto EA Sports con todas las de la ley y, qué demonios, tiene al Tigre del circuito profesional en su carátula.
Género: Deportes. Precio: 2.990 pesetas

C&C: TIBERIAN SUN



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Westwood
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 2.990 pesetas

Tiberian Sun se sitúa unas décadas después de los combates del mítico *Command & Conquer*. Un extraño mineral llamado Tiberium ha ido brotando del subsuelo y ahora cubre gran parte de la superficie terrestre. Sus emisiones tóxicas han diezmado la población mundial y provocado espantosas mutaciones entre los supervivientes. Dos poderosas facciones se enfrentan entre los escombros de este mundo devastado: una fuerza plurinacional de buenos muchachos (la GDI) y una secta de fanáticos religiosos cuyo único objetivo es la destrucción indiscriminada (la Hermandad de Nod). Este argumento sirve de excusa para una nueva demostración de las posibilidades de la fórmula *C&C*. Extracción y acumulación intensiva de recursos, transformación de éstos en dinero y del dinero en unidades y edificios con los que destruir a la otra facción que extrae, acumula y construye muy cerca de ti. Tal vez no el ETR definitivo, pero sí uno de los más populares. En todo caso, uno de los que deberías probar.



THE DEVIL INSIDE



Dave Cooper se introducirá en una mansión llena de peligros para retransmitir todo lo que allí suceda en un original programa de televisión. La salsa del show es que Dave tiene la capacidad de transformarse en Deva, una atractiva y violenta diablesa. Hubert Chardot, el creador de *Alone in the Dark*, es también el máximo responsable de esta fantasía ciber-gótica.

Tres ángulos de cámara, un personaje desdoblado en dos que se complementan a la perfección y muchos zombis con un hueco en la frente para tus balas. La audiencia está garantizada. Dave es un experto en el cuerpo a cuerpo y en el uso de artillería de mano de muy grueso calibre, mientras Deva hace todo lo que se supone que debe hacer una diablesa. Bueno, todo menos utilizar sus diabólicas alas para volar.





DELTA FORCE 2

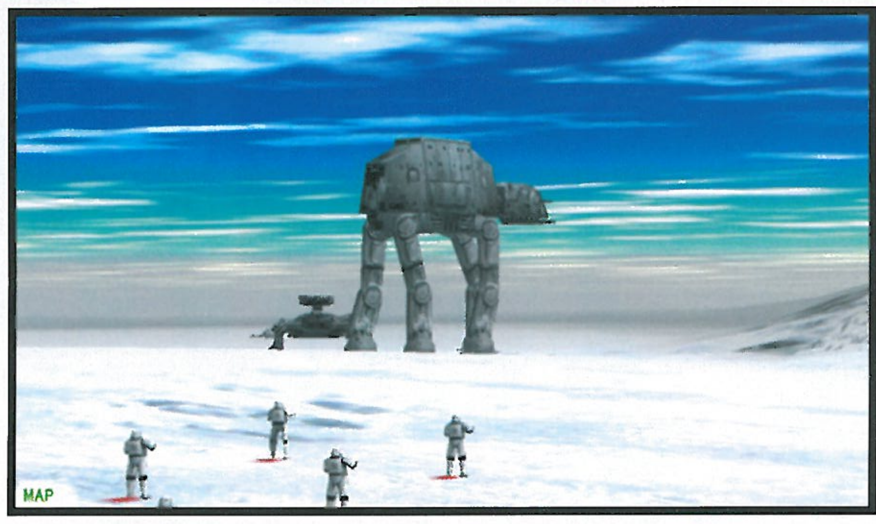


Otra viñeta bélica en que el comando de élite de turno le da un baño de pólvora al terrorismo internacional. Sólo que aquí se prescinde de refinamientos en beneficio de la socorrida fórmula "varios hombres, muchas armas y un destino". Las críticas negativas que recibió en su día esta secuela de *Delta Force* se centraban en su discutible sistema gráfico, ya que la combinación de vóxels y polígonos no acabó de dar los resultados esperados. Aun así, es una opción válida, en especial para aquellos que quieren hacerse con un juego de acción táctica estilo *Hidden & Dangerous*. El *Quake* de la lucha antiterrorista, sólo que sin barras de energía. Un tiro y estás muerto. Ánimo.



STAR WARS: FORCE COMMANDER





Este juego podría haberse convertido en uno de los padres de la estrategia en tiempo real tal y como hoy la conocemos... si se hubiese editado unos tres años antes. Pero Lucas Arts se lo tomó con tanta calma que lo que debería haber sido todo una revolución acabó siendo uno de esos juegos que llueven sobre mojado. Aun así, un ETR con licencia *Star Wars* siempre tiene su atractivo.

Force Commander sigue la tendencia hoy por hoy mayoritaria en el género: menos recolección, menos construcción y muchos más combates. Y eso es una buena noticia cuando te mueves entre AT-AT, naves nodriza, tropas de asalto imperiales y demás parafernalia galáctica. La flexibilidad de la cámara y la sólida estructura de misiones suelen citarse entre sus virtudes más evidentes, las que deberían hacerte perdonar los mejorables gráficos y los problemas que crea una interfaz no del todo bien resuelta. Sea como sea, tienes la oportunidad de llevarte a casa una especie de *StarCraft* con licencia de postín por un precio bastante tentador.



En este campo de batalla no hay sitio para ingenuos ni sentimentales. Se trata de hacer morder el polvo a la poderosa TransGlobal, y para eso, muchachos, hace falta mucho valor. Y una buena guía de campaña.

Z STEEL SOLDIERS

CONSEJOS GENERALES



1 Controlar a un hatajo de díscolos autómatas es una ardua tarea, sobre todo cuando el enemigo tiene una capacidad casi telepática para anticipar nuestros movimientos y tratar de impedirlos. Por lo pronto, debes controlar la mitad de la producción de recursos al principio de la partida si es que pretendes salir airoso de la contienda. Eso no significa que tengas que controlar un 50% del mapa, sino sólo los puntos clave. Si tienes esto en cuenta, te ahorrarás desplazamientos inútiles que cansen y dividan tu ejército y te resultará más fácil defender las posiciones conquistadas.

2 En todo caso, sí que puede ser muy útil destacar pequeños grupos de unidades para que ataquen emplazamientos de importancia menor, en especial aquellos en que hay fábricas, ya que el enemigo deberá intentar recuperarlas o destruirlas. Si las haces tuyas, incluso podrás venderlas para conseguir recursos y construir tu propia factoría en una zona más segura. A partir de la tercera misión, dispondrás de una de las unidades más útiles: los técnicos. Con ellos podrás recuperar las fábricas en poder del enemigo.

3 Al empezar la partida, deberás utilizar el mini-mapa para asignar a tus unidades los objetivos que quieres que conquisten. Defender los territorios es relativamente fácil si tienes en cuenta los puntos de paso, ya que por norma general las invasiones son frontales. Puede que la CPU utilice vehículos APC o helicópteros de transporte, pero en cualquier caso deberán cruzar tu primera línea defensiva.

4 Una vez tengas aseguradas las zonas básicas, puedes plantearte atacar nuevos territorios. En estos casos, la información es crucial. Debes saber si vas a enfrentarte a muchas unidades enemigas para hacer un cálculo preciso de los efectivos que van a hacerte falta. Cada vez que conquistes una posición, debes dejar un pequeño retén para que la consolide y luego seguir avanzando hacia nuevos objetivos.

5 Aunque el juego tiene un ritmo frenético, no por ello pienses que se puede avanzar a tontas y a locas, sin tomar una serie de precauciones básicas. De entrada, no todas las unidades se mueven a la misma velocidad, con lo que unas llegarán antes que otras y eso hará que tu potencia de fuego disminuya de forma provisional. Esto puede ser un problema, tanto si te lanzas a atacar una posición del enemigo cuando tu retaguardia aún está recogiendo las miguitas de pan del camino o si te encuentras con un contingente rival en pleno trayecto. Tus muchachos no siempre reaccionan con sensatez y compañerismo, así que no te extrañe que se dispersen y algunos tengan que resistir un fuerte ataque o desaparezcan en combate mientras el resto continúa su avance.



Valora las fuerzas que necesitas para defender cada posición.



Cuando utilices la onda expansiva asegúrate que no tienes a nadie cerca.



Tu centro de mando es la pieza clave del juego. Deja un retén suficiente para defenderlo.



Los técnicos son muy útiles para recuperar edificios.

6 Aunque conviene ser prudente, no olvides que en este juego el que da primero da dos veces. No pierdas las oportunidades de tomar la iniciativa, ordena disparar a tus unidades cuando tengan el objetivo a tiro. Aprovecha cualquier oportunidad para tender emboscadas. Un pequeño grupo de unidades puede servir de señuelo: si sometes al enemigo a una buena ráfaga de fuego cruzado, lo más probable es que ni siquiera tenga tiempo de reaccionar.

7 La marina tiene una importancia crucial, aunque tardarás un poco en disponer de ella. Un par de cañoneras, un par de destructores y una patrulla se bastan y se sobran para provocar estragos en las líneas de defensa costeras. Las primeras son baratas y te permitirán defender los astilleros de los ataques aéreos, así que construye un par de ellas rápidamente y acerca un par de aceros para proteger los muelles.

Una vez tengas una flotilla construida, añádele un par de helicópteros para que tengan mayor campo de visión. Esto les permitirá abrir fuego antes de ser atacados y repeler con mayor eficacia los ataques aéreos. Utiliza los destructores para reducir a cenizas las defensas y fábricas situadas en primera línea de mar.

Las unidades navales y aéreas son muy útiles para cubrir a las terrestres y controlar zonas de paso estrechas. Como pasa en las películas de piratas, quien domina los mares domina el mundo.

8 La supremacía aérea también te dará ciertas ventajas, aunque las estaciones antimisiles y las defensas antiaéreas no tardarán en despanzurrar casi cualquier objeto volador, identificado o no. No obstante, aumentan la amplitud campo visual de tus unidades y son especialmente efectivas contra unidades que carecen de capacidad antiaérea, en especial Morteros y Cañones antitanque.



Utilizar a los psicos para recuperar vehículos supone un importante ahorro de recursos.

PASO A PASO

DISPARA A DISCRECIÓN

1

OBJETIVO: Rescata a Brad y Clarke

Manda un grupo de psicos al oeste de la base. Allí encontrarás una fábrica de robots, todo lo que necesitas para empezar la producción. Manda el otro grupo a conquistar el terreno que hay delante de la base. Luego desplaza el primer grupo hacia el norte. Allí encontrarás a Brad, al que deberás introducir en el centro de mando. El siguiente paso es capturar el centro enemigo, que se encuentra en el noroeste del mapa. Empieza acumulando personal en el paso que hay antes de entrar en zona del centro de mando y en el lado opuesto. Luego lanza el primer ataque en esa zona para neutralizar la producción del enemigo. Cuando te hayas recuperado, inicia el asalto final con un grupo desde cada lado.

CENTRO PARA OJOS IRRITADOS

2

OBJETIVO: Localiza y destruye el puesto de radar enemigo.

El radar se encuentra justo delante de tu base, pero para llegar a él necesitarás tomar el puente que hay al otro lado del escenario. Al principio, empieza a expandirte en dirección norte y, sobre todo, este. Allí hay un radar y una fábrica de robots. Cerca de ésta encontrarás la siguiente bandera. Captúrala rápidamente y empieza a construir. Avanza por los dos lados hasta sitiar la base enemiga. No necesitas destruirla, ya que puedes acceder al puente por el oeste, donde se concentran las fábricas de producción enemigas. Cuando empieces el asalto al radar, haz que tus chicos acudan en tropel a la zona y distribúyelos a medida que vayan entrando.

LA MAR DE FÁCIL

3

OBJETIVO: Localiza y destruye los restos del accidente.

Toma rápidamente el terreno del norte, donde encontrarás una fábrica. Después crea una línea de defensa en esa zona y en el lado opuesto. También debes controlar rápidamente el puente que hay en el centro del escenario. Una vez asegurada la zona, avanza por el desfiladero y mueve tus huestes del este hacia el norte. Allí encontrarás los restos de la nave. Dispárales para que aparezca un maletín. Envía a uno de tus hombres a apoderarse de él y llévalo al centro de mando. Cuidado con las baterías que hay en la zona, aunque puedes destruirlas enviando hacia allí unos cuantos pyros mientras los aceros disparan desde lejos. Cuando lo consigas, date un respiro. Gracias a los terrenos conquistados, ahora estarás produciendo mucho más que tu enemigo. En el territorio contiguo al que has encontrado los restos hay una fábrica enemiga. Cuando puedas, hazla saltar por los aires o captúra-

CONOCE TUS FUERZAS

PSICO Y PYRO

Son unidades especialmente útiles en el cuerpo a cuerpo, aunque las primeras tienen también la capacidad de repeler ataques aéreos. Los psicos son rápidos y muy eficaces a la hora de capturar territorios al principio del juego, aunque deberás enviar refuerzos para poder mantener la posición. Los pyros son ideales para atacar vehículos. Acércalos al máximo para que queden fuera su rango de ataque.

ACERO Y LÁSER

Los aceros son capaces de abatir un helicóptero con cuatro disparos. También crean una cortina de fuego que debilita mucho al enemigo y evita que accedan a tus unidades de retaguardia. Los láseres también tienen un alcance considerable, aunque al principio de la partida no podrás permitirte pagar su precio. Tener estas dos unidades esparcidas en pequeños grupos es útil para neutralizar ataques enemigos a gran escala.

EXPERTOS EN EXPLOSIVOS Y ESPÍAS

Combínalos para destrozar al enemigo. Mientras los segundos neutralizan las defensas, los primeros pueden preparar el terreno para que la conquista sea un paseo de rosas. El experto también es muy útil para volar puentes y cortar el avance enemigo. Ten paciencia, espera a que el puente se llene de escoria enemiga y luego hazlo saltar por los aires. Los espías son muy útiles para descubrir objetivos y poderlos eliminar con unidades pesadas como los disruptores o la onda expansiva.

FRANCOTIRADORES

Su alcance es realmente largo. Son muy útiles para abatir la unidades que intenten reconstruir un puente o para robar vehículos al enemigo, ya que sólo se cargan al conductor. Luego podrás enviar a los psicos a que se apoderen del vehículo.

la. A partir de aquí ya sólo te queda rodear la base enemiga y destruir todo lo que salga a tu paso. El puente te será muy útil.



BAUTIZA LA LUNA

4 **OBJETIVO: Llevar a Lassar a la torre de comunicaciones.**

Conseguir cinco de los territorios libres lo antes posible te dará algo de ventaja. Céntrate en los más cercanos para que no te haga falta mover demasiado tus tropas. Luego esfuérzate en conseguir el puente que divide el escenario hacia la torre de comunicaciones. Crea unos cuantos APC para cruzar el territorio y tomar la torre de comunicaciones. Está fuertemente defendida, así que acumula un buen número de unidades antes de lanzar el ataque. Y recuerda que necesitarás técnicos para capturar el edificio.

Una vez controles esta parte del escenario, podrás mandar a Lassar en un APC a la torre de comunicaciones. En esta misión los vehículos son especialmente útiles. Las zonas que debes defender quedan lejos de tu base y la forma más rápida de llegar a ellas es desplazarse en los jeeps.



CACTUS, SI PUEDES



OBJETIVO: Haz saltar por los aires el cuartel Rigal y haz que Zod y Lassar suban al tansporte de tropas.

El cuartel enemigo explotará pasados diez minutos. Aprovecha este espacio de tiempo para construir una fábrica de vehículos y crear un grupo lo suficientemente potente como para resistir la misión. Lleva las unidades al final del desfiladero y vende las fábricas antes de que exploten.

Una vez estalle el cuartel, crea tres grupos, dos con unidades bélicas y el tercero con Lassar, Zod y los robots de construcción. Hazlos avanzar uno detrás de otro concentrando el fuego en los enemigos que aparecen. Una vez llegues al puente, crúzalo y destrúyelo a continuación. Llegarás a un desfiladero. Tómate algo de tiempo para reparar las unidades.

Una vez llegues a la meseta de transporte, destina un grupo a controlar el acceso a la zona desde el otro lado y otro que limpie la zona de enemigos. Aposta a tus unidades en la colina. Cerca del paso hay una fábrica que puedes intentar destruir para cortar el goteo continuo de tropas enemigas que vas a padecer. Aguanta la posición hasta que llegue el transporte. Utiliza los robots de construcción para reparar las unidades.

LAS COLINAS ESTÁN VIVAS...



OBJETIVO: Requisa el puesto de avanzadilla y establece un cuartel. Luego ocupa la base aérea de TransGlobal.

Una vez desembarques, mueve a los técnicos hacia el norte. Allí encontrarás una fábrica de robots. Ponla en funcionamiento. Mueve al resto de las unidades hacia el sur. No cruces el pequeño paso hasta que tengas unos cuatro aceros. Te espera un considerable comité de bienvenida. Una vez neutralizada la resistencia enemiga, manda a los técnicos a capturar los edificios. Después, captura los territorios que hay frente la base y las fábricas. Sólo te queda hacerte con los terrenos del sur y avanzar sobre la base enemiga. Utiliza más vehículos que tropas de a pie y apóyalos con los helicópteros de reconocimiento para evitar sorpresas funestas.



OJOS RETIRADOS



OBJETIVO: Ocupa y protege las fábricas y dedstruye las instalaciones de mando enemigas.

Captura los dos territorios que hay al oeste de la base y el que queda delante de ella. Allí deberás construir una fuerza de choque para resistir los primeros combates. Cuando puedas, manda un APC con unos cuantos aceros a capturar el islote. Esta operación te permitirá equilibrar la obtención de recursos con el enemigo. Crea un grupo de carros de combate, jeeps, soldados y técnicos para empezar la captura de los territorios más alejados de tu base. Apóyalos con helicópteros y deja algún retén para asegurar la zona. Luego prepárate para el asalto final. Cuando finalmente lo lances, intenta colar algún APC con unidades y técnicos para ir cubriendo los objetivos de la misión e incluso capturar el centro de mando enemigo.

BUSCANDO A HEIDI

8 **OBJETIVO: Invade el centro de investigación enemigo.**

El objetivo se encuentra en una isla en el centro del escenario. Al principio debes mover tus unidades para conseguir dominar el puente que hay al norte del escenario. Si destruyes todos los pasos, tendrás un plácido control de la mitad del escenario. Luego lánzate a conquistar el territorio que hay al este, donde encontrarás un radar. Asegura la zona con algunos aceros y construye defensas antiaéreas en tu base para evitar sorpresas.

El siguiente objetivo es capturar los territorios del sur. Reconstruye el puente y avanza. La resistencia no es muy fuerte, así que podrás capturar fácilmente este terreno. Aprovecha la marcha para crear un grupo de ataque y colocarlo al norte. Avanza desde los dos flancos sobre la base enemiga. El centro de investigación rival está fuertemente defendido, así que olvídate de él de momento. Si consigues reducir las defensas antiaéreas utilizando los APC para que desembarquen un buen número de aceros, el asalto final no resultará tan traumático.



COMPAÑÍA DE ÁRBOLES



OBJETIVO: Lleva a Zod junto con la caja al punto de extracción, protege la zona de aterrizaje y evacua a Zod.

Envía un pequeño grupo de hombres a capturar el terreno del sureste, ya que es una zona cuatro de recursos. Deja a Zod y al resto de tropas en la zona y crea defensas aéreas y soldados lo más deprisa que puedas. Los ataques aéreos serán tu principal quebradero de cabeza al principio.

Una vez superada esta fase, lanza un ataque en dirección sur para capturar el territorio y llevar a Zod a la base. No descartes construir alguna fábrica donde estaba Zod, ya que te permitirá recuperar terrenos más rápidamente. En cuanto Zod esté a salvo y hayas captu-





rado un par de territorios del sur, puedes organizar un ataque sobre el punto de encuentro. Lleva robots de construcción y técnicos para capturar defensas y crear algunas nuevas. A partir de aquí ya sólo queda machacar al enemigo desde el sur y concentrar un grupo de ataque considerable al norte. Cuando la zona parezca segura y Zod este allí, ya podrás hacer que entre el transporte.

ESTE OFICIAL ES UN DESASTRE



10 OBJETIVO: Pon a Zod a salvo en el punto de encuentro para que se reúna con el General Horowitz.

Controlar tu parte del escenario te obligará a bloquear tres puentes y, aunque controles el islote, no producirás más que el enemigo. Lo mejor es destruir los puentes para evitar sorpresas desagradables y después construir defensas para evitar incursiones aéreas. Cuando tengas un buen ejército, cruza el puente del suroeste y toma la península. A partir de allí, reconstruye el puente del centro para poder empezar un ataque a gran escala. La zona de encuentro también está fuertemente custodiada, así que te evitarás problemas si reduces drásticamente la producción de unidades del enemigo. Utiliza los helicópteros durante toda la misión para ir mermando las defensas rivales. Llévalas al noroeste y acércate a su base desde allí, ya que ese flanco está descubierto.



FORMACIÓN DE SOLDADOS

11 OBJETIVO: Destruye las bases de entrenamiento y el centro de mando

Captura el astillero que hay cerca de la base y ponlo en funcionamiento. Después, apodérate de esta mitad del escenario y presta una atención especial los puntos de paso. Una vez tengas los astilleros, crea un par de cañoneras y destructores. Centra tu atención en crear vehículos y helicópteros. Controlar el centro del escenario te evitará sorpresas, ya que es lugar de paso obligado. Una vez asentado, apoya tus unidades con los navíos. Puedes continuar con tu avance imparable y destruir los campos de entrenamiento. En esta misión vas a necesitar tropas muy numerosas, ya que los objetivos son difíciles. Utiliza los navíos para apoyar el movimiento de tropas.



POR EL HUMO SE SABE DÓNDE ESTÁ EL FUEGO



12 OBJETIVO: Captura el centro de mando enemigo, libera a Zod y sácale de allí a través del helipuerto.

Llena un APC de soldados y envíalos a capturar los dos territorios del norte. Avanza con el resto de tropas hacia el oeste para encontrar tu base. Mientras lo haces, destruye el primer puente que encuentres y ocupa la parte inferior de la isla central. Envía el segundo APC a la isla del oeste y desembarca hombres para ocupar los dos territorios contiguos. En el segundo de ellos encontrarás una fábrica de soldados. A partir de aquí, defiéndete con uñas y dientes de los primeros ataques. El primer escollo lo encontrarás en la zona situada entre esta fábrica de robots y la salida del puente que une la isla con el resto del escenario. Para hacerte con el control de la zona necesitarás un ejército potente. Desde la fábrica, con un grupo numeroso de hombres, intenta conquistar los territorios del norte o al menos capturar o destruir el hangar de las inmediaciones. No es un objetivo primordial, pero así podrás tomarte un breve respiro mientras te rearmas.

Una vez dominada la parte izquierda del escenario, centro de mando incluido, estarás en condiciones de empezar el asalto al centro de interrogatorios. Luego dedica unos minutos a controlar la zona de encuentro para ir despejando el terreno. Utiliza los helicópteros, pero ándate con ojo. Hay todo tipo de defensas, así que te llevarás alguna que otra sorpresa. Dos helicópteros de ataque pueden neutralizar un antiaéreo, aunque al hacerlo perderás uno de ellos. Limpia la zona cercana al puente para que tus tropas lo crucen sin sufrir bajas. Cuando localizes a Zod, llévalo al punto de extracción.



VIAJEROS FUNDIDOS



13 OBJETIVO: Tiende una emboscada a los escoltas del convy prisión y rescata a los PDG. Escóltalos hasta el punto de recogida.

La prisión se encuentra al este de tu base de mando. Justo al lado está el desfiladero en el que hay que tender la emboscada. Lleva a uno de tus hombres a capturar los territorios que separan tu base del puente. Justo en el centro darás con una fábrica de soldados. Produce unos cuantos, añádeles un francotirador y sitúalos en la parte superior del desfiladero. Construye alguna defensa en la parte baja y asegúrate de que cubres las dos partes del desfiladero para atrapar a la escolta en una tela de fuego cruzado.

Una vez liberados los PDG, llévalos cerca del centro de mando. Los primeros ataques a la base te llegarán por el lado del radar y por la parte superior del valle, así que refuerza el flanco y sitúa a tu gente en la parte elevada del valle. Reármate y lanza un ataque al bunker que hay al final del desfiladero. Un paso más y estarás en la base enemiga. Con ese paso controlado puedes empezar la conquista del resto del escenario. En el centro hay una zona elevada desde la que la artillería causará estragos sobre la base enemiga. Empieza el ataque desde el bunker del oeste y conclúyelo desde el sur. Una vez doblegado el enemigo, tendrás acceso al punto de extracción. Junto a





tu base está la prisión y junto a ella encontrarás un hangar. Destrúyelo cuando puedas, pero deja la prisión. Su asalto sólo aportará bajas innecesarias.

LA MILLA ROJA

14 **OBJETIVO: Rescatar a los prisioneros de guerra.**

Nada más empezar, lleva uno de tus robots de construcción al norte para capturar el astillero y al resto de tropas al sur para capturar la península. Tu principal resistencia serán un par de bunkers, ya que el enemigo no habrá tenido tiempo de construir unidades. Aposta a tus hombres cerca de las construcciones mientras los técnicos las recuperan.
Ojo con el astillero que hay más al este, ya que si tus rivales consiguen un barco tendrás problemas. Utiliza los APC para capturar las islas del norte y el islote frente a tu centro de mando. Los helicópteros y los ataques aéreos serán tu pesadilla, ya que cada vez que sufras un ataque deberás poner tus edificios en marcha de nuevo. La clave está en construir buenas defensas.
Si consigues los dos astilleros, tendrás serias opciones también en el frente marítimo. Cuando te hayas rearmado, lanza un ataque para controlar el sur del escenario. Podrás capturar fábricas del enemigo y preparar un desembarco sobre la parte este del escenario. Las dos zonas están poco defendidas a excepción de la isla situada al norte. Allí es donde tus enemigos construyen parte de sus tropas.
Utiliza los navíos para destruir todo lo que quede cerca de la costa, incluido sus astilleros, y bombardeos para neutralizar las defensas. Asaltar la isla central es cuestión de preparar los APC y helicópteros de transporte para llevar allí las tropas necesarias. Desembarca hombres y tanques medianos y apóyalos desde el aire con los helicópteros de ataque. Utiliza el bombardeo para neutralizar temporalmente las defensas.

COMO EN LA TELE

15 **OBJETIVO: Invade las torres de comunicaciones TransGlobal y devuelve el metraje del circuito cerrado de Tv al centro ZNN TV.**

Debes centrarte en controlar los puentes que unen las dos partes del escenario, así que manda un par de tanques y varios aceros al puente central y al que tienes delante de la base. Hay otro puente cerca del primero que también puedes destruir con tus aceros.
Construye aceros y unidades terrestres ligeras y refuerza la zona del este de la base. Si has destruido los puentes, los primeros ataques serán aéreos. Si no, prepárate para combates muy cruentos.
Crea dos grupos de ataque. Al lado del primer puente, en una especie de valle, está una de las estaciones. Utiliza tanques medianos para atacar. Una vez capturada esta estación, céntrate en la siguiente. La encontrarás en una meseta al este de tu base.
Más al este está el acceso al puente superior. Concentra tus tropas allí, reconstrúyelo y empieza el ataque. Los dos primeros territorios están metidos en una especie de desfiladero. Cuando llegues a la parte más ancha, detén el ataque, reconstruye el segundo puente y mueve otro grupo de tropas hacia el oeste. Utiliza un bombardero y un par de helicópteros para limpiar la isla y capturar el terreno. Una vez conseguido, puedes empezar a planificar el ataque final. El terreno en esa parte del escenario es muy llano y los encontronazos con los morteros están al orden del día. Utiliza los helicópteros para descubrirlos y neutralizarlos.



VEO, VEO

16 **OBJETIVO: Hazte fuerte y resiste el ataque enemigo.**

Localiza las instalaciones de inteligencia, destruye puentes y crea una línea defensiva a base de morteros, antiaéreos y aceros para evitar la llegada de APC y helicópteros de transporte enemigos. Captura el resto de territorios y dedícate a la producción en masa. Desembarca con algún APC en el territorio que está más cerca de la costa. No está muy defendido y te dará algo de ventaja en la producción. Tu siguiente objetivo es controlar la meseta que hay al este. Reconstruye el puente y avanza con tus tropas. Cárgate el puente que une esa meseta con el resto del escenario. A su derecha hay una torre de vigilancia. Allí deberás esperar un poco antes de continuar el avance. Recibirás una leve contraofensiva que debes resistir mientras reconstruyes tu ejército.





PUENTES

Son los lugares clave del juego. Si consigues controlarlos o destruirlos en el momento adecuado te ahorrarás un número importante de bajas. Cuando llegues a uno de ellos, dispárale para dejarlo algo dañado. De este modo podrás volarlo más rápidamente cuando te convenga.

PUNTOS ELEVADOS

Colocar la artillería o defensas estáticas en un punto elevado te permite defenderte más fácilmente y causar mayores daños al enemigo, ya que tendrá que acercarse más de lo habitual si quiere tomar tu posición. Construye antiaéreos y morteros en las cimas para disuadir de posibles ataques. Luego añade cuatro psicos y dos aceros y los resultados serán francamente buenos.

DESFILADEROS

Los encontrarás en varios puntos del escenario. Concentra tropas en los laterales y en la salida y seguro que tienes la oportunidad de dar alguna estupenda emboscada. En estas situaciones, los vehículos pesados y los francotiradores son de especial utilidad.



Habilita el puente del oeste y mueve tus tropas hacia el objetivo. Allí se concentra la mayor parte de la producción enemiga. Abriendo los dos frentes conseguirás que el enemigo se vea obligado a dispersar sus unidades, así que asestar el golpe final sea más fácil.

¡ATRAPAD A CARVER!



OBJETIVO: Acaba con Carver, busca la caja y llévala al punto de extracción

Controlar medio escenario es tu primera meta. Apodérate de los terrenos del norte y prepara tus defensas. Si te suponen un engorro, destruye los puentes para rearmarte con tiempo. La parte menos defendida son los territorios del sur, así que explóralos y lanza un ataque para recuperarlos cuando creas oportuno.

Una vez capturados, tu siguiente objetivo es el centro del escenario. Si consigues dominar esa parte y los territorios del este, estarás muy cerca de la victoria. Utiliza artillería para mantener al enemigo alejado. Su obtención de recursos quedará reducida y será difícil que se rearme. Después, repara las unidades y prepárate para el asalto final. No descartes mandar unos cuantos técnicos a capturar edificios y defensas enemigas. Eso supondría un duro golpe para ellos.



LA MANTA METÁLICA



OBJETIVO: Introduce a Lassar en el centro de tecnología enemigo y secuestra a un técnico, luego devuelve al técnico al cuartel de campo.

El objetivo vuelve a ser la isla central. Inicias la misión con los territorios repartidos a partes iguales, así que un ligero avance te supondrá obtener ventaja. Estudia los territorios cercanos para lanzar un ataque. Es relativamente sencillo capturar los dos primeros objetivos a ambos lados del escenario.

Apoya el avance con unidades marítimas y lanza *raids* contra la parte sur de la isla. Por allí podrás acceder de forma más directa al centro de tecnología, pero las fábricas de producción están al otro lado de la isla y cruzar el puente supondrá una masacre considerable. También ten en cuenta que los helicópteros de ataque pueden ser víctimas de los antiaéreos enemigos cuando vuelvan a repostar, así que limpia la zona sur de la isla para evitar semejante catástrofe. Luego lleva a Lassar en helicóptero a la zona e introdúcelo en el centro de mando. Una vez salga el técnico, llévalos juntos al centro de mando.



PASA LA BOMBA

19

OBJETIVO: Lleva el dispositivo al punto de extracción.

Manda un APC con algún robot de construcción al oeste y otro a la isla del este. En el primer lugar encontrarás una fábrica de vehículos, mientras que en el otro debes reducir el puente a escombros y construir un buen dispositivo de defensa. Haz lo mismo delante del puente que hay en tu base. Captura los territorios que quedan al sur.

El escenario es un cruce de caminos. Uno de los pasos más importantes es el que queda junto a la isla. El otro está en el centro del escenario. Construye navíos rápidamente para poder apoyar las defensas. Una vez aseguradas las zonas, crea dos grupos de ataque. Avanza hacia el norte desde tu base y a través del paso. El objetivo es llegar al puente que hay en el sector norte. Mueve también los navíos de guerra para destruir el astillero enemigo y cubrir el avance.

No tardarás en descubrir la base enemiga. Combina ataques marítimos y aéreos para conseguir que la infantería se cuele en la zona. Prepara un APC o helicóptero con el robot que lleva el dispositivo y mándalo al punto de extracción. Si en alguna refriega lo matan, puedes ordenar que otro le sustituya. El objetivo es que llegue el maletín.



ESPÍA GÉLIDO

20

OBJETIVO: Entra en el edificio de archivos con Clarke.

Toma los dos territorios que hay en el norte y desplaza un grupo de soldados para capturar los del sudeste. Allí encontrarás un par de fábricas, así que pon en marcha la producción masiva de unidades y controla rápidamente los pasos estrechos del este. Desde allí, puedes empezar a capturar territorios enemigos. Tómate algo de tiempo para reforzar tu ejército.

En esta misión tendrás unidades nuevas, entre ellas los tanques pesados y las lanzadoras de misiles. Construye unos cuantos para reforzar el frente.

También podrás contar con los servicios del experto en explosivos. Esta unidad te será muy útil para dejar fuera de combate las fábricas, bastará con que aproveches el fragor del combate para que vuele el edificio mientras el resto de tus tropas mantiene al enemigo ocupado.

El avión Aguijón también te será de gran utilidad. Aunque su láser se desgasta, no por ello debe volver a la base. Mueve las tropas del centro del escenarios hacia el objetivo mientras abres otro frente al este del escenario para neutralizar la base. Cerca del edificio de archivos encontrarás el hangar. Una vez dominada la zona podrás introducir a Clarke en el edificio. Mientras llega, continúa el ataque hasta que liberes la zona de extracción en la esquina del escenario. Hay considerables defensas estáticas, así que bombardea primero y pregunta después.



PRESIÓN EN EL MUELLE

21

OBJETIVO: Hazte con los astilleros y con el hangar aéreo de TransGlobal.

Tu primer objetivo deben ser los astilleros, así que busca el más cercano y construye una flotilla. Despliega a tus hombres para capturar las dos islas grandes del sur. Crea defensas o deja algunos aceros apostados a lo largo de la costa para evitar desembarcos indeseables.

En cuanto tengas la flotilla lista, muévete hacia el centro del escenario. Haz que desembarque allí algún hombre y que les apoyen robots de construcción para montar defensas. Envía el siguiente grupo a

reforzar el sector este.
Empieza a preparar tu desembarco en la isla. Puedes utilizar una avanzadilla de APC para ir preparando el terreno. Protégelos con los navíos y captura el primer territorio de la isla de la derecha. Cuando hayas construido un nutrido número de carros de combate, arrasa con el enemigo. Utiliza espías y lanza ataques aéreos para neutralizar las defensas. Una ofensiva con un buen nutrido grupo de asalto te permitirá controlar la zona sin grandes complicaciones. Ten preparado un grupo de técnicos para capturar los edificios y utiliza los navíos para continuar el ataque.
Captura el astillero que hay en la parte norte, entre las dos islas. Utiliza a los expertos en explosivos para abrirte paso entre las defensas y así conseguir que los técnicos capturen el muelle. El resto de la isla caerá como fruta madura si te las ingenias para neutralizar esas defensas. Utiliza helicópteros y tanques medianos y pesados para ello.

PSICÓPATA HAWAIANO

22 **OBJETIVO: Libera a Horowitz y sácalo del escenario vivo.**

Haz que tus hombres se muevan deprisa y destina un par de robots de construcción a poner en marcha el astillero del este y montar defensas en el islote de enfrente. Mientras, dedica un APC a conquistar las islas de la parte oeste. En ellas encontrarás una fábrica de robots y un hangar.
Construye algunos aceros para asegurar la zona.
Lo ideal es construir la fábrica de vehículos en la isla situada justo antes de la principal. De este modo no tendrás que desplazar las unidades con helicópteros y podrás crear vehículos más potentes. Vuela los puentes si crees que el enemigo se rearma demasiado y lanza una ofensiva para capturar el resto de islas que se divisan desde la costa. Para ello es aconsejable tener una flota en condiciones, algo que no será muy problemático, ya que los astilleros están relativamente cerca.
Cuando estés preparado para saltar el charco, navega en dirección al primer territorio de la isla. Luego defiende la zona y prepara un desembarco en la isla del este. Allí está la zona de evacuación y también desde allí podrás atacar simultáneamente los dos flancos del cuartel de mando enemigo y reducirlo a escombros en menos que canta una Spice Girl. Eso sí, cuando las tropas del norte se pongan en marcha, sé práctico y no te embarques en largos e innecesarios combates, ya que Horowitz podría caer durante la refriega. Ve directo a la yugular: lanza un par de ataques aéreos y neutraliza rápidamente las fábricas y defensas enemigas. Utiliza los espías para planificar el ataque.

TELEFONEA A UN AMIGO

23 **OBJETIVO: Haz que Horowitz contacte con Keeler en la torre de comunicaciones.**

La clave de esta misión es controlar el centro del escenario, una zona de extracción cuatro que te facilitará mucho la existencia. Manda al grueso de tus tropas a esa tierra de promisión. No olvides incluir un par de robots constructores.
Después, envía otro de los soldados a capturar la península del noroeste, donde hay un hangar. También estaría bien que intentases aislar la zona volando los puentes, aunque tendrás que ser muy rápido. No obstante, si consigues el territorio que hay al lado conseguirás defensas terrestres. Pero no lo conviertas en una prioridad, lo más importante es defender el centro del escenario.
Sobrevivir a las primeras escaramuzas es vital, así que cuantos menos territorios tengas que defender, mejor. El continuo goteo de tropas del enemigo hacia el centro del escenario hará que el resto quede un tanto desprotegido. Manda un par de tanques a conquistar el resto de la península con algún técnico para capturar los edificios que hayan caído en manos del enemigo. Luego haz lo mismo con el sector sur y avanza hacia la torre de comunicaciones. Intenta capturar las defensas y la fábrica de vehículos que hay al lado. Una vez establecida la comunicación, tu objetivo es acabar con todos los enemigos que te salgan al paso. Tienes ya más territorios que el rival, así que rearmar los tres frentes no te será difícil. Avanza desde los tres flancos para acabar con el centro de mando enemigo.

COSAS DE COSTA

24 **OBJETIVO: Destruye el centro de mando situado en la costa de la isla Víbora.**

Muévete hacia el oeste para hacerte con el control de una buena porción de escenario. Construye el astillero y empieza con la producción de navíos. El resto de la isla se puede proteger con aceros y alguna que otra defensa estática para evitar desembarcos. Los astilleros enemigos están a ambos lados de la isla, así que cuando tengas el centro del escenario controlado, atácalos para poder defender la zona. Desembarca a ambos lados de la isla y avanza hacia el centro para acabar con el centro de mando. Cuando domines las costas, envía a algún espía y algún experto en explosivos para ir preparando el ataque final.



UNA TORMENTA EN UN VASO DE AGUA

25 **OBJETIVO: Introduce a Zod en el cuartel del Víbora.**

Bloquear al enemigo es tu principal objetivo, así que manda un grupo de unidades con robots de construcción al puente situado en el sector noreste. Mientras, otro grupo debe dirigirse al norte para bloquear el paso en la zona estrecha del escenario. Con un par de hombres bastará para capturar los territorios de la retirada. Manda al grueso de tu ejército al frente para que el enemigo no traspase tu primera línea defensiva y después despliega aceros por la zona para evitar intentonas de desembarco. En esta misión tendrás acceso a las plataformas de tiro. Son excelentes defensas y también permiten aumentar el campo de visión. Reármate en los dos frentes y prepárate para lanzar el ataque final. Empieza por el noroeste y acaba rematando el trabajo por el noreste. Desde allí te será más fácil capturar el edificio mientras el enemigo centra sus fuerzas en el frente abierto en el otro lado.



DE LA A A LA Z



OBJETIVO: Entra en el complejo de investigación, ve a la instalación de inteligencia y hazte con las órdenes enemigas.

Bloquea al enemigo controlando los puentes que unen la isla con el resto del escenario. Localízalos y destrúyelos. Presta especial atención al del este, allí hay un astillero, y si lo controlas tendrás la supremacía naval asegurada. Al lado de tu base hay un astillero que debes construir lo más rápido posible. Utiliza los primeros barcos para reforzar la zona este. Allí darás con una playa en la que hay fábricas de robots, un astillero y un teletransportador. Empieza por destruir los barcos y acaba con todo lo que haya en tierra excepto el transportador. Si lo capturas, podrás llevar unidades de un lado a otro rápidamente.
Ahora céntrate en el otro lado de la isla. Utiliza a los espías para conseguir la información básica que necesitas. Lo cierto es que esquivar las plataformas de tiro no es moco de pavo. Bombardea la zona y no descartes emplear un disruptor o un vehículo con onda expansiva, aunque será mejor que alejes a tus unidades de la zona antes de hacerlo.
Cuando descubras el complejo enemigo, se pondrá en marcha un cronómetro de autodestrucción. Así que avanza desde el oeste y, cuando estés a punto de organizar el ataque, desplaza un helicóptero con cuatro técnicos a la zona. Captura el edificio y sal de ahí como alma que lleva el diablo. Cuando la instalación estalle, el helicóptero debe estar lo más alejado posible de la zona. El último trámite es llevar a los técnicos de vuelta a tu centro de mando.

QUE TENGAS UN BUEN VIAJE... EXPLOSIVO

27

OBJETIVO: Destruye las instalaciones de fabricación TransGlobal.

Muévete rápidamente hacia el norte para controlar los objetivos de tu zona y luego hacia el este para poner en marcha la producción de unidades. Puedes sitiar al enemigo destruyendo todos los puentes. De este modo, las fábricas que tienes en tu territorio dejarán de mandarte unidades.
Puedes utilizar un disruptor para lanzar el ataque y acabar con el enemigo. Si eres rápido, podrás hacerlo en poco tiempo. Construye un grupo de navíos y mándalos río arriba para limpiar las defensas de la costa. Pronto llegarás a los astilleros. Prepara un grupo de asalto para capturar los territorios del suroeste. Nada más cruzar el puente, encontrarás un hangar. Si en la primera fase del juego no encuentras excesivas complicaciones, puedes atacarlo para obtener un par de territorios adicionales y acabar con los molestos aviones.



Una vez asegurada esa parte del escenario, concentra tus tropas al sur de su territorio y luego avanza hacia el norte. Utiliza artillería y vehículos pesados con apoyo aéreo para que tu capacidad destructiva sea digna de un terremoto.

POR PARTIDA DOBLE



OBJETIVO: Elimina las bases aéreas y las instalaciones navales de TransGlobal.

Asegúrate el control de tu isla y vigila el paso estrecho del sector este. Envía soldados de construcción para crear defensas. Construye astilleros rápidamente y asegura tanto por tierra como por mar la defensa de la zona. Bloquea el acceso a esa parte de la isla y coloca algún destructor en el paso estrecho. Cuando la zona esté segura, aumenta el número de unidades terrestres y marítimas y lanza a estas segundas contra los astilleros que hay en el centro del escenario y al norte. Utiliza espías para neutralizar las defensas de la zona o realiza algún bombardeo con aviones. Luego sitúa tus barcos de forma que bloqueen los astilleros mientras avanzas por tierra hacia el norte para acabar con las bases aéreas.
Una vez dominada la isla, mueve las unidades del sur para controlar los tres territorios de la esquina. El centro de mando enemigo se encuentra justo en medio del escenario. Avanza en dirección norte a esta zona. Si utilizas las artes del espía para localizar los objetivos y lanzas un potente un ataque con disruptores, la cosa quedará zanjada en breves instantes.



ESTAMOS DE OBRAS



OBJETIVO: Localiza y refuerza la base de la guarnición y sobrevive hasta que lleguen refuerzos.

En esta misión deberás resistir un fuerte ataque enemigo durante unos 20 minutos, después de los cuales dispondrás de refuerzos con los que barrer del mapa a tus esforzados rivales.
Empieza dejando un par de tanques en la zona de desembarco y mueve el resto hacia el centro del escenario. Elimina a los enemigos que salgan a tu paso, pero sobre todo muévete con cautela para perder el mínimo de tanques posible. Una vez descubierto el centro de mando, lleva un par de robots de construcción a la zona de desembarco para capturar la refinería y construir una fábrica de vehículos. Utiliza los tanques que has dejado para limpiar el terreno y poder construirla. Pero antes será mejor que captures los dos territorios situados en el sector sur y te dediques a la producción masiva de aceros, psicos y tanques ligeros. Luego construye un hangar y algunos helicópteros. En la





zona de la refinería puedes aprovechar para construir un vehículo de onda expansiva. Aguantar el ataque puede hacerse duro, ya que tendrás la sensación de que es una eternidad el tiempo que pasa antes de que lleguen los refuerzos. Construir defensas estáticas es inútil, así que repara las que tienes después de cada embate.

Cuando tu onda expansiva esté lista, utiliza un helicóptero de reconocimiento para fijar un objetivo en el centro del escenario. Eso cortará el ataque al que estás siendo sometido. En cuanto lleguen los refuerzos, invade los terrenos del sureste y los situados cerca de la refinería. Después construye una fábrica de robots y dedícate a producir rápidamente fuerzas de asalto. Hazte con un firme control de los territorios del suroeste y luego avanza hacia el norte. Desde allí podrás atacar las fábricas enemigas. Utiliza ondas expansivas, espías y expertos en explosivos para resultar devastador. El asalto final sólo puede tener éxito si atacas simultáneamente desde los dos frentes.

GUERRA Y PIEZAS



OBJETIVO: Destruye el senado TransGlobal antes de que la protección desaparezca.

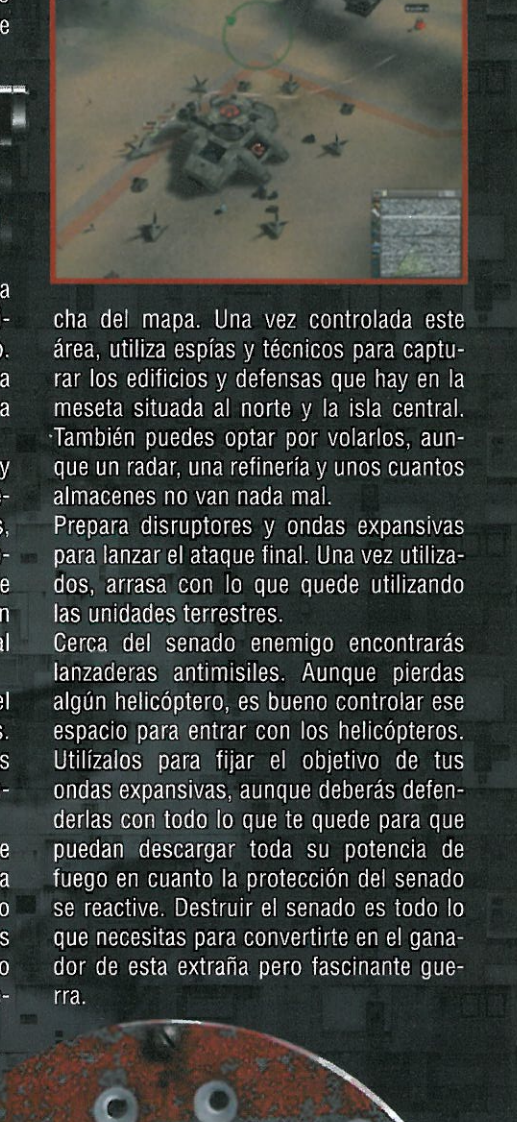
Manda el grueso de tus tropas hacia la cara sur de la base para conseguir un astillero y bloquear el avance del enemigo. Tienes otro grupo al oeste, cerca de una fábrica de robots, así que muévelos para se hagan con ella lo antes posible.

Después avanza hacia la zona estrecha y encontrarás unos astilleros. Si tus primeros movimientos son rápidos y precisos, puedes arrebatárselos al enemigo al principio de la misión. Aun así, es probable que se te resistan y necesites tomarte un respiro, ampliar tu ejército y lanzarte al asalto un poco más adelante.

Los psicos pueden encargarse de tomar el control de los territorios circundantes. Delante del centro de mando encontrarás el radar y al oeste unas fábricas. Construye defensas a lo largo de la zona.

Cuando las cosas estén seguras, mueve los navíos para enviar tropas a la isla pequeña. Si todavía no has conseguido hacerte con el segundo astillero, ahora es el momento de volverlo a intentar. Hazlo con un ataque a corazón abierto, por tierra y aire.

Después, date un breve respiro y construye en esa zona una fábrica adicional de vehículos antes de avanzar por los dos lados hasta completar la parte estrecha del mapa. Una vez controlada este área, utiliza espías y técnicos para capturar los edificios y defensas que hay en la meseta situada al norte y la isla central. También puedes optar por volarlos, aunque un radar, una refinería y unos cuantos almacenes no van nada mal.



Prepara disruptores y ondas expansivas para lanzar el ataque final. Una vez utilizados, arrasa con lo que quede utilizando las unidades terrestres.

Cerca del senado enemigo encontrarás lanzaderas antimisiles. Aunque pierdas algún helicóptero, es bueno controlar ese espacio para entrar con los helicópteros. Utilízalos para fijar el objetivo de tus ondas expansivas, aunque deberás defenderlas con todo lo que te quede para que puedan descargar toda su potencia de fuego en cuanto la protección del senado se reactive. Destruir el senado es todo lo que necesitas para convertirte en el ganador de esta extraña pero fascinante guerra.



SUBMARINE TITANS

Si tienes *Submarine Titans* instalado en tu disco duro, ya habrás descubierto que ser un dictador acuático no es juego de niños. Juegues con los White Shark, los Black Octopi o los Silicon, lo cierto que esos píxeles engorrosos pueden hacerte perder el sueño y monopolizar tus horas de vigilia. Por suerte, ya llega la respuesta a tus oraciones: la guía de navegación y combate con que *Game Live* va a asegurarte el dominio absoluto de los siete mares.



CAMPAÑA WHITE SHARKS

Son la fuerza militar más poderosa del juego. Soldados de una lealtad inquebrantable, no tienen nada que envidiar al ejército de los Estados Unidos en lo que a poder destructivo se refiere. Su fuerte es la disciplina, el sólido blindaje de sus estructuras defensivas y una impresionante flota de submarinos que serán tu mejor baza a la hora de superar las diez misiones que te aguardan.

PREPARANDO EL TERRENO

OBJETIVOS: *Protege la fábrica de submarinos y los depósitos. Investiga la tecnología Plataformas Móviles y construye tres plataformas y un centro comercial.*



Empieza por construir unos cuantos cazas y centinelas con los que defender tu base de futuras oleadas enemigas. Luego fabrica un submarino constructor para que edifique un extractor de metal, otro de corium, uno de oro y un par de depósitos. No te olvides de construir también un par de recolectores para que realicen el trabajo de almacenaje.

Una vez tengas la base lo suficientemente protegida y con recursos abundantes, llega la hora de erigir un centro tecnológico y empezar a investigar la tecnología Plataformas Móviles. Construye un centro comercial y tres plataformas móviles. Luego deberás centrarte en recoger 4.500 medidas de corium 276 y cargarlas en los tres contenedores de carga. Luego conduce las plataformas hasta la zona sur del mapa. ¿Ya? Pues misión cumplida.

BAUTIZO DE SANGRE

OBJETIVOS: *Encuentra el puesto avanzado. Investiga la tecnología Hackers y construye un centro de información. Defiende el puesto avanzado hasta que lleguen los refuerzos.*

Empiezas la partida con pocos efectivos. Para localizar el puesto avanzado, dirígete hacia la parte derecha del mapa. Una vez allí,



pon a trabajar a todos tus recolectores y crea un submarino constructor. Crea un centro tecnológico e investiga la tecnología Hackers y, después, edifica un centro de información. Ahora viene lo mas difícil, defender tu base durante 15 interminables minutos. Para ello, deberás emplear el número máximo de cruceros que tus reservas te permitan y situar un buen número de cañones HF y lanzamisiles PLT alrededor de tu base. En cuanto lleguen los refuerzos, habrás completado esta misión.

EL TRATO

OBJETIVOS: *Transporta cuatro plataformas hasta el mercado de los Black Octopi (Mercado S27) y descarga cuatro contenedores. Dispones de 20 minutos para cargar el cor-*

sario Viuda Negra con la Caja-X en la plataforma de reparaciones y conducirlo hasta el lugar en que empezaste la misión. El Corsario Viuda Negra debe sobrevivir.

El secreto de esta misión reside en realizarla a toda velocidad, así que olvídate de cualquier tipo de construcción. Dirige a toda tu flota hacia la parte superior derecha del mapa. Antes de cruzar la zona, envía tus cazas para que aseguren la zona, ya que no debes poner en peligro los preciados contenedores. Una vez te encuentres en el mercado de los Octopi, descarga tu mercancía. Ahora utiliza una de tus plataformas para cargar al corsario Viuda Negra. No pierdas el tiempo, da media vuelta y dirígete al punto de inicio. Puedes estar tranquilo, ya que sólo encontrarás unas pocas naves enemigas. Recuerda que bastará con que la Viuda Negra llegue intacta al punto de inicio, así que no pierdas el tiempo en inútiles batallas. Siempre que puedas, escabúllete.

ONDA EXPANSIVA

OBJETIVOS: *Capturar el ordenador central con el Tigre Shark. Defiende el Centro Operativo hasta que lleguen las dos plataformas de reparaciones para cargar los submarinos experimentales de los Black Octopi. Encuentra y carga los submarinos experimentales del norte en las plataformas de reparaciones. Traspórtalos al punto de inicio de la misión.*



Empieza por asentar tu campamento en la esquina izquierda del mapa. Instala todo lo necesario para poder repeler los ataques enemigos y procura que los recursos fluyan rápidamente. Luego mejora tu tecnología y construye un ejército poderoso. Desplázalo hasta el centro del mapa. Una vez allí, destrúyelo todo excepto el ordenador central, ya que si no, la misión fracasaría. Ahora utiliza el Tigre Shark para capturar el ordenador central. Lo tendrás que intentar un par de veces, ya que la primera el merodeador fallará.

Prepárate para defender el ordenador central durante 15 minutos de innumerables oleadas enemigas. Es recomendable dejar al menos unos 20 submarinos alrededor del ordenador. Una vez superados los 15 minutos, dirígete con toda tu flota hacia el norte y destruye todo lo que encuentres (ten cuidado, la zona está llena de minas láser) y aparecerán los dos submarinos experimentales. Ya sólo falta utilizar las plataformas con los submarinos y trasladarlos con cuidado hasta el inicio de la misión. Objetivo cumplido.

HURACÁN



OBJETIVOS: *Encuentra en 25 minutos el convoy perdido y las plataformas que trasportan tus tecnologías.*

Primero tienes que desarrollar un campamento con suficientes garantías defensivas. Por cierto, no te olvides de construir un centro tecnológico. El convoy en cuestión se encuentra en la parte inferior del mapa. Para llegar a él sin peligro, lo mejor es descender por la parte derecha a toda prisa para evitar algún encuentro indeseable. Una vez des con el convoy perdido, se te ordenará conducirlo hasta el centro tecnológico THS 467-Q. En cuanto completes este primer objetivo, investiga la tecnología Telescudo para evitar que sean destruidos.

Cuando ya dispongas de dichos escudos se inicia la parte mas complicada de la misión: destruir por completo la base enemiga. Ésta se encuentra en la parte izquierda del mapa y está muy bien defendida, así que no ataques hasta que no dispongas de al menos unos 40 efectivos. Todo parece ir bien, pero de golpe aparecerán una extrañas naves alienígenas y... fin de la misión.

IMPACTO SÚBITO

OBJETIVOS: *Encuentra en 10 minutos la tropa de la 2ª División y únete a ella.*

La 2ª División se encuentra en el otro extremo del lugar en que inicias la misión. Para llegar a ella, debes cruzar un desfiladero lleno de cañones de plasma Silicon. No te entretengas en destruirlos, sencillamente dirígete a tu objetivo sin perder el tiempo.

Una ves llegues a la base aliada, deberás construir inmediatamente una Fábrica de submarinos. Protege bien la base, ya que en unos minutos sufrirás un brutal ataque alienígena. Una vez te hayas asentado, deberás descargar nada más y nada menos que ocho contenedores (con 2.000 unidades de corium 276 cada una) en el centro comercial Big Belly 17. Almacenar tanto corium te llevará mucho tiempo. Pero tranquilo, la zona está llena de yacimientos y son relativamente fáciles de encontrar.

Por último, se te ordenará que captures el Portal de los Silicon, que se halla en la zona noroeste del sector, justo en el centro del campamento alienígena. Así que ya sabes, a destruirlo todo. Luego espera a que aparezcan dos artefactos Silicon junto al portal y cárgalos en la plataforma. Gracias a la ayuda de los artefactos Silicon, podrás estudiar la Psicotecnología, con lo cual habrás completado esta larga y difícil misión.

LA VENGANZA



OBJETIVOS: *Construye en diez minutos un centro de información y un sónar en la zona sudoeste del sector. Localiza el Big Ear 17 en la parte central del sector y captúralo.*

Dirígete a toda velocidad hacia la parte inferior izquierda del mapa (de no ser así te atacarán) y allí construye a toda prisa el centro de información y un sónar. Pertrecha la base con todo tipo de protecciones, ya que sufrirás múltiples ataques durante un tiempo muy prolongado. Es muy recomendable instalar un par de Psicotrón en la base, ya que sus efectos harán que los enemigos se eliminen entre sí.

Una vez que la base esté consolidada, deberás localizar el Big Ear 17. Sí, otra vez. El objetivo se encuentra justo en medio del campamento enemigo (a la izquierda del mapa) y para llegar a él deberás destruir todo lo que encuentres a tu paso. Prepara a un buen ejército y adelante.

Una vez llegues al viejo radar, captúralo. Ahora toca proteger el ASDIC Big Ear 17 hasta que aparezcan los dos artefactos Silicon. Carga los artefactos Silicon en Plataformas y condúcelos a la zona sur del sector (hasta el campamento). Por ultimo, deberás construir un centro de transporte y defenderlo junto con los dos artefactos Silicon hasta la llegada del escuadrón de las fuerzas de seguridad.

CALMA TOTAL

OBJETIVOS: *Construye un Telescudo junto al centro de transporte Puerta Mágica en la*

zona sudoeste del sector. Construye siete contenedores de carga con 1.000 unidades de corium cada una. Cárgalas en las plataformas teletrasportadoras y devuelve las plataformas al centro de transporte Puerta Mágica. No destruyas la base Silicon de la zona noroeste del Sector.



Empieza por afianzar tu campamento en la misma zona en la que inicias la misión. Sin perder tiempo, prepara unos cinco o seis submarinos, ya que a los pocos minutos recibirás una multitudinaria visita de las fuerzas enemigas. Una vez repelido el ataque, dirígete hacia la parte izquierda del mapa, donde localizarás el centro de trasporte Puerta Mágica. Construye unas cuantas torretas y deja unos cuantos submarinos patrullando por la zona, ya que de lo contrario los Silicons destruirán el portal. Por último, construye un Telescudo y habrás terminado con el primer objetivo.

Llega la hora de preparar los contenedores. Las plataformas de Teletransporte aparecerán por la Puerta Mágica. La dificultad radica en trasladarlas hasta el campamento, ya que la zona está llena de enemigos. Debes hacer que una escolta de cuatro submarinos acompañe cada uno de los contenedores para garantizar que lleguen a buen puerto.

Una vez en el campamento, carga las plataformas y llévalas de vuelta a la Puerta Mágica. Esta maniobra lleva su tiempo, ya que las plataformas aparecen una a una y de forma muy lenta. También tardarán lo suyo a la hora de ser teletransportadas.

A partir de este momento las cosas se complican. Y mucho. Debes destruir la dichosa Puerta Mágica antes de que los Silicon consigan capturarla y usarla en su propio beneficio. Una vez destruida, elabora dos contenedores de carga, uno con 10.000 unidades de metal y otro con 5.000 de corium. Luego los cargas en dos plataformas y los entregas en la zona noroeste.

Los próximos objetivos son asegurar la edificación del centro de transporte TFB 34 con el buque constructor Leviatán y proteger el centro de trasporte TFB 34 para teletransportar dos plataformas con recursos. Primero, envía a todas tus unidades a defender la base que ha construido Leviatán. Luego deberás construir un Psicotrón cerca de la base Silicon para que estos puedan capturarlo.

Para finalizar la misión, captura al menos dos generadores protoplásmicos del sector de los Silicon.

LA TRITURADORA

OBJETIVOS: *Defiende el centro de teletransporte, el ordenador central, el mercado, las dos plataformas con los artefactos y la plataforma con el submarino Recruit. Las computadoras centrales con estructuras adyacentes que se encuentran en el noroeste y el sureste no deben ser dañadas.*

Nada más empezar, dirígete hacia el centro del mapa. En mitad de un acantilado encontrarás todas las estructuras que debes proteger como si tu vida fuese en ello. Para lograrlo, construye unas cuantos cañones de plasma en las dos entradas del acantilado. No te molestes en construir más submarinos, no hay tiempo.

Una vez aposentada la base y restablecidas las comunicaciones, deberás defender durante 15 minutos (sí, otra vez) las estructuras más importantes de tu base hasta la llegada del constructor. Ahora sí, empieza a fabricar efectivos a toda prisa ya que en este lapso de tiempo los ataques enemigos se intensifican de manera notable. Una vez llegue el constructor, éste creará el centro tecnológico ACS 13. Conduce las plataformas con los artefactos hasta dicho centro. Ahora viene la parte más difícil de la misión: capturar el teletransportador que se encuentra en la parte sudeste del sector y conducir hasta allí la plataforma con el Recruit a bordo. Curiosamente, el trasportador se encuentra en el centro de un campamento Black Otopi, así que no te quedará otra opción que arrasarlo por completo. Una vez te hagas con el trasportador, restablece tus efectivos y destruye la base que se encuentra en la parte izquierda de tu campamento. Por último, acaba con todo rastro de los Silicons (se encuentran en la parte superior del mapa). Tras este titánico esfuerzo, ya sólo te queda completar la ultima misión.

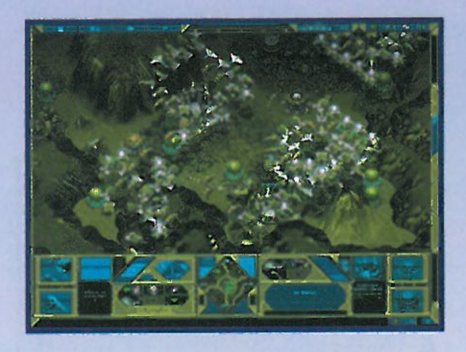


EL ÚLTIMO ATAQUE

OBJETIVOS: *Capturar un plasmatrón 2 LMT, un centro comercial, un centro de fabricación de submarinos y un extractor de aire. Debes proteger los artefactos.*

Las cosas empiezan mal en este nivel, ya que no dispones de un constructor y todo lo que necesitas deberás robárselo al enemigo. Utiliza el Merodeador para que las torres que se encuentran en el desfiladero de la derecha se conviertan en aliadas. Ten cuidado, ya que hay pequeños grupos de naves que te atacarán en cuanto les des opción. Enfréntate a ellas de uno en uno preparándoles pequeñas emboscadas con las minas y los discos del Libertador. El secreto está en reparar las naves dañadas con la ayuda de las plataformas.

Una vez te encuentres al final del desfiladero, introdúcete en una galería que se encuentra en la parte derecha y recórrela hasta la primera base enemiga. Afortunadamente no es mucha la resistencia que encontrarás. Si la vences, te harás con un astillero que te permitirá crear unidades y edificar una enorme base con la que afrontar el resto de la misión.



Todos los edificios que necesitas se encuentran en la parte superior derecha del mapa. Para llegar a ellos, deberás traspasar una pequeña base enemiga que podrás destruir sin mayor problema si previamente has creado un ejército numeroso.

Hazte con todos los edificios. Ahora descarga todos los aparatos junto al plasmatrón y construye un misil termonuclear. Dispones de siete minutos para destruir el ordenador central que se encuentra en el centro del mapa. Prepara varios misiles, ya que dar en el blanco es sumamente difícil. Una vez hayas destruido el ordenador central, construye un centro de teletransporte y defiéndelo hasta que llegue el buque insignia.

Tras su llegada, deberás capturar el complejo de comunicaciones que se encuentra en la zona suroeste del sector. Para finalizar la campaña White Shark deberás destruir todas las fuerzas que queden en la región. Utiliza el armamento nuclear para limpiar la zona. Cuando el enemigo esté muy debilitado, envía tus tropas para que limpien la zona.

CAMPAÑA BLACK OCTOPI

Si lo que te gusta es desarrollar avances científicos, escoge a los Octopi. La velocidad de sus submarinos les permite responder a cualquier ataque y sus potentes sistemas de armamento les convierten en terribles enemigos.

EL DESCUBRIMIENTO



OBJETIVOS: *Construye un puesto avanzado con un sublimador de oxigeno, cuatro silos y un ASDIC. Investiga los informes sobre una posible presencia hostil. Si se confirman, elimina a todos los enemigos del sector.*

Emprendes la misión con pocos efectivos y con un tiempo límite de 40 minutos. Empieza por afianzar la base. Cuando dispongas de suficientes recursos, edifica las estructuras que se te piden: un sublimador de oxigeno, cuatro Silos y un ASDIC. Para construir este último necesitarás un centro de investigación y deberás investigar la tecnología ASDIC de largo alcance. Una vez dispongas de las estructuras necesarias, construye un astillero y al menos diez submarinos. La presencia hostil que debes destruir se encuentra en el suroeste del mapa y es poco numerosa. Dirige allí todas tus tropas y elimina toda forma de vida. Misión cumplida.

EL DESCANSO

OBJETIVOS: *Escolta a los reparadores hasta los silos del sudoeste y descarga el material.*



Dirige toda tu flota hacia la parte inferior izquierda del mapa. Nada más llegar, serás atacado por tropas enemigas. Tienes que eliminarlas e impedir a toda costa que destruyan el material. Una vez llegues al campamento, descarga el material y construye tres contenedores con 1.000 unidades de corium cada uno. Para conseguir tal cantidad de corium, pon a trabajar de inmediato a los submarinos de transporte.

Una vez tengas la base con todas las estructuras y tecnología necesarias, construye los contenedores y las plataformas. Luego carga los contenedores sobre las plataformas de reparaciones. Ahora tienes que acceder con todo el corium al túnel de salida que se encuentra en la zona norte del sector sin perder los contenedores de carga. No será nada fácil, ya que para llegar al túnel hay que cruzar la base enemiga. Intentar destruirla es un auténtico suicidio, así que la mejor opción es entretener a las fuerzas enemigas con unos cuantos submarinos y, aprovechando el desconcierto rival, llevar los contenedores rápidamente hacia el túnel.

EL ÉXODO

OBJETIVOS: *Escolta todas las plataformas de reparación con corium hasta la base Este y protege al artefacto Black Octopi.*



Empiezas la misión en la parte sur del mapa (accedes a la base este por un túnel que se encuentra en la parte noroeste). Cuando encuentres las primeras fuerzas enemigas, deja a tus submarinos luchando contra ellas y, sin perder tiempo, lleva los contenedores hacia la base.

Tu próximo objetivo consiste en trasladar las cinco plataformas de reparación cargadas de corium y el artefacto Black Octopi hasta el norte del mapa. Por descontado, el enemigo no se chupa el dedo y tiene todo un regimiento de submarinos esperándote para darte una calurosa bienvenida. Así pues, afianza tu base y construye un ejército numeroso que te garantice la victoria. Puedes estar tranquilo, ya en los alrededores de la base hay corium y metal más que suficiente. Construye una plataforma para trasladar el artefacto y un contenedor con 1.000 unidades de corium con su respectiva plataforma de trasporte. Todo listo para el viaje. Envía la mitad de tus tropas hacia la base enemiga y la otra mitad hacia la parte norte del mapa, ya que allí hay un regimiento de 15 submarinos enemigos esperándote. Una vez que la zona esté lo suficientemente libre de riesgo, envía todo el material y habrás superado la misión.

LA RECOMPENSA

OBJETIVOS: *Destruye todas las fuerzas White Shark de la zona. Protege los observadores Silicon. Recoge tres muestras de la tecnología de los White Shark, cárgalas en las plataformas de reparación y envíalas a la base principal del noroeste.*

El primer paso a realizar es la construcción de una base sólida y bien protegida, ya que te pueden atacar por tres flancos distintos. Coloca cañones de defensa en cada uno de ellos. La primera muestra tecnológica se encuentra en la base White Shark, al este del mapa. Para llegar a ella hay un pequeño pasadizo a la izquierda de tu base que te lleva directo al objetivo. No hay ningún secreto, destruye todo lo que encuentres a tu paso hasta llegar a tu destino. Eso sí, utiliza los corsarios para reciclar el mayor número de estructuras que te sea posible, en especial fábricas de submarinos.

También es recomendable estudiar detenidamente las bases enemigas utilizando la invisibilidad de los exploradores. Una vez tengas el artefacto en tu poder, llévalo hasta tu base para evitar que lo destruyan. El siguiente artilugio se encuentra en la parte norte del mapa. Para conseguirlo, repón fuerzas y repite la misma operación anterior. Eso sí, ahora las cosas son más peliagudas, ya que hay el doble de enemigos que en la batalla anterior. El último artilugio está en la parte suroeste, fuertemente protegido. En cuanto los tres artefactos se encuentren en la base principal del noroeste, concluirá la misión.



ALIADOS

OBJETIVOS: *Construye un teletransporte en la parte sur del sector. Rescata a los prisioneros Silicon de la base de los White Shark del Oeste. Cárgalos en plataformas de reparaciones, envíalos al teletransporte y descárgalos allí. Mantén alejados a los White Shark hasta que lleguen los refuerzos.*

Esta misión no exige que sigas ninguna estrategia especial, pero sí que es muy difícil de superar. Empieza por asentar tu base con las estructuras y defensas básicas. Cuando dispongas de los suficientes recursos, construye el teletransporte. Los prisioneros Silicon se encuentran en la base enemiga al oeste del mapa. Es enorme pero puedes intentar atacar directamente si dispones de muchos submarinos.

Una vez destruida por completo la base, construye seis plataformas de reparación y envíalas a recoger los vehículos. No retires tus efectivos de la base, ya que aparecerán unos cuantos White Shark para destruir a los Silicon. Llévalos a la base. Ahora llega el momento crítico de la misión: mantener durante 15 minutos a los White Shark alejados de tu base. Prepárate, ya que recibirás un autentico alud de hordas enemigas dispuestas a todo. Cuando llegue el convoy Silicon, se te ordenará acabar con todo rastro de vida White Shark. En la zona este hay dos campamentos enemigos, uno en el suroeste y otro en el noroeste.

REVELACIONES

OBJETIVOS: *Construye un ASDIC en la parte sudeste del sector y protégelo hasta que localices el convoy de los Silicon.*

Inicias la misión en la parte noroeste del mapa. Construye tu base allí mismo. Investiga hasta que dispongas de la tecnología necesaria para construir un ASDIC en la parte sudeste del mapa. Envía allí todas tus naves para que lo protejan de los ataques enemigos. Incluso estaría bien que construyeses un par de lanzaderas de misiles.

Una vez que los Silicon hayan dejado el artefacto en la base enemiga, deberás capturarlo y transportarlo hasta el ordenador central de la base del norte. Destruye por completo la base que se encuentra al sur del mapa. Una vez hayas entregado el artefacto, deberás defenderlo de las incursiones enemigas durante cinco largos minutos. Durante este lapso de tiempo, llegará un gran número de tropas Silicon dispuestas a recuperar lo que es suyo. De todas formas, si anteriormente has reforzado la base no tendrás ningún problema para derrotar a los alienígenas. Presta mucha atención, ya que si destruyen el artefacto o el ordenador central, habrá finalizado la misión.



GOLPE LETAL

OBJETIVOS: *Captura el centro tecnológico y vigílalo. Investiga la tecnología enemiga Generador de plasma. Construye un buque de la clase Exterminador, cárgalo en la plataforma de reparaciones Tormenta y transpórtalo a la parte norte del sector.*



Ésta es posiblemente la misión más sencilla de toda la campaña Black Octopi. Empiezas en el oeste del mapa. En esta zona hay un total de tres bases enemigas, una en cada esquina del mapa. El centro tecnológico que debes capturar se encuentra en la base del este, justo en el lado opuesto a la tuya. Empieza por desarrollar tu base hasta que puedas disponer de un gran número de submarinos. Luego dirígete hasta la base del este destruyéndolo todo excepto el centro tecnológico.

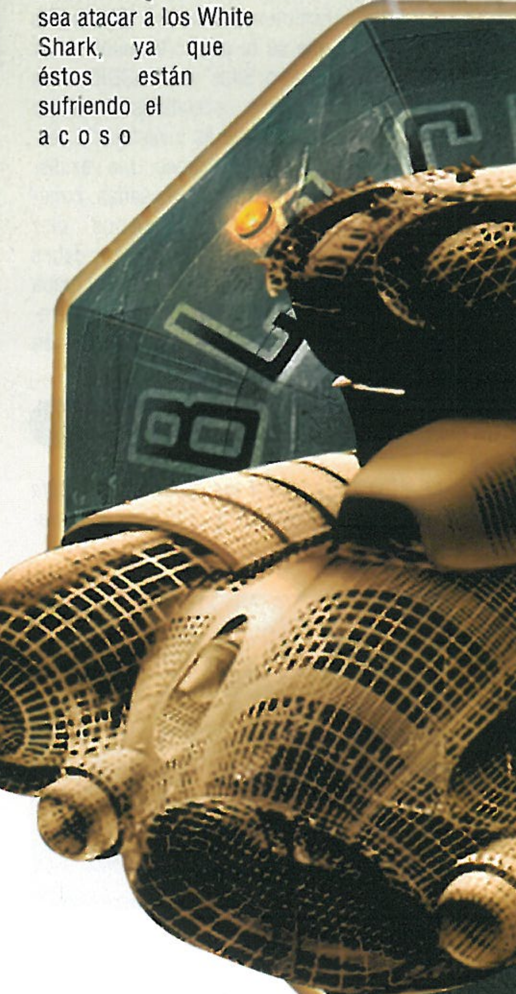
Una vez te hagas con él, instala unas cuantas torretas de defensa a su alrededor e investiga la tecnología Generador de plasma, que se encuentra en el menú de tecnologías enemigas. Una vez te hagas con ella, fabrica un buque de la clase Exterminador y, con la ayuda de la plataforma Tormenta, llévalo a la parte norte del mapa. Debes saber que en ese sector se encuentra una pequeña base enemiga, así que envía a tus submarinos a limpiar la zona. Una vez la Tormenta llegue a la parte norte, concluirás la misión.

PASO LIGERO



OBJETIVOS: *Defiende durante 20 minutos el Laboratorio de investigación Lab SH 34-17.*

Aunque no lo parezca, superar esos 20 minutos es bastante sencillo, ya que sólo recibirás dos o tres ataques durante ese lapso y serán de baja intensidad. A pesar de ello, construye al menos diez submarinos y unos cuatro cañones alrededor de la base. Una vez trascurridos los 20 minutos, te encontrarás con una desagradable sorpresa: los Silicon te traicionarán. A partir de ahí el objetivo será ni más ni menos que destruir toda presencia White Shark y Silicon en el sector. Menos mal que los Silicon y los Shark también están en guerra y en más de una ocasión se eliminarán entre ellos. Da igual a cuál de las dos civilizaciones ataques primero, las dos son igual de poderosas. La opción más inteligente tal vez sea atacar a los White Shark, ya que éstos están sufriendo el acoso



continuo de los Silicon y sus fuerzas se encuentran un poco mermadas.

El truco de este nivel es crear un ejército lo bastante numeroso como para tomar la iniciativa y superar a tus enemigos por ataque, de forma que no debas tomarte la molestia de reforzar tu base. Cuando no quede ni un solo enemigo en el mapa, habrás completado el nivel.

EL DESTINO

***OBJETIVOS:** Conquista la capital de los White Shark. Destruye las lanzaderas de la zona.*



Tu objetivo es salir victorioso de una guerra sin cuartel. Hay nada más y nada menos que siete enormes bases White Shark dispersas por todo el mapa. Por suerte, dispones de todo el tiempo del mundo para crear un ejercito poderoso y destruir una a una todas las bases enemigas. Eso sí, recibirás frecuentes ataques que intentarán debilitar tus fuerzas, así que empieza por proteger bien la base. Tu primer objetivo debe ser la base que se encuentra al sureste del mapa, a la izquierda de la tuya. Se trata de un fortín menor que no dispone de misiles nucleares, con lo que no debe acarrearte muchos dolores de cabeza acabar con él.

Una vez hayas destruido la base, empezarás a recibir desagradables ataques nucleares. Los próximos objetivos son la base del noreste y la del sudoeste, que son las otras dos que no están muy bien protegidas y que tampoco cuentan con arsenal nuclear.

Ahora viene lo más difícil: las bases que disponen de misiles nucleares están fuertemente protegidas y el acceso sólo es posible a través de una pequeña entrada llena de cañones de plasma. Utiliza los submarinos fantasma para introducirte en la base y destruir los temibles cañones de plasma. Luego envía el resto de tus efectivos a que limpien la zona.

RAGNAROK

***OBJETIVOS:** Capturar en 80 minutos el complejo de comunicaciones de los Silicon.*

Una vez hayas terminado con toda resistencia White Shark, llegará la hora de pasar cuentas con los traidores de los Silicon. El centro de comunicaciones de los Silicon que debes capturar se encuentra en la médula del mapa, fuertemente protegido por centenares de Silicon.

Después de crear y proteger bien la base, deberás preparar un ejercito poderoso para afrontar tu primer reto: destruir la base Silicon que se encuentra al oeste,



el primer escollo antes de llegar al centro de comunicaciones. Una vez eliminado, llega el momento de desempolvar el anillo central, paso previo a la captura del complejo de comunicaciones. Para ello, utiliza las siempre efectivas bombas láser. Una vez hayas limpiado la zona, envía tus corsarios para que capturen el centro. El último objetivo de la misión va a ser proteger el centro de comunicaciones hasta que todos los Silicon de la zona hayan sido aniquilados. Prepárate, ya que los alienígenas van a aparecer por centenares (literalmente), así que lleva todos tus efectivos a la entrada del anillo e impide que los Silicon lleguen al centro. Una vez hayas terminado con todos, habrás finalizado la campaña Black Octopi.



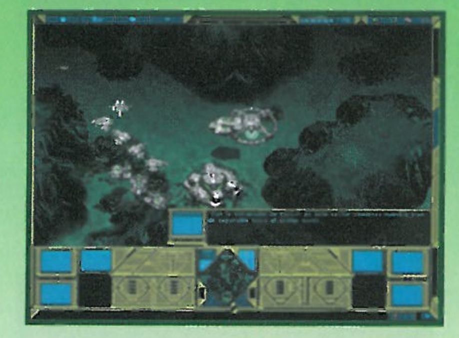


Descubre la tecnología más avanzada del universo gobernando a los Silicon, especie alienígena atrapada bajo el océano. La necesidad de sobrevivir en un ambiente hostil les ha obligado a crear una extraordinaria fuerza de combate.



***OBJETIVOS:** Construye dos colectores y al menos un silo de corium.*

Empieza por asentar tu base construyendo un generador protoplásmico gracias al cual puedas crear las cápsulas prototipo. Ahora utiliza las cápsulas para edificar dos



colectores y un silo de corium. Hay dos yacimientos de corium, uno en el mismo sito en donde empiezas la misión y otro un poco más a la derecha. También es recomendable construir unos diez submarinos SHS para defender la base. A pesar de que la presencia enemiga es casi testimonial, recibirás un ataque por parte de cinco submarinos enemigos que

pueden enviar la misión al traste. Una vez hayas construido todo lo necesario y recibas los artefactos, finalizará la misión.

LA ESCALADA

***OBJETIVOS:** Defiende el centro de mando. Evacúa seis recicladores con artefactos y contenedores de silicio en dirección oeste.*



Para defender en condiciones la base de las fuerzas humanas, empieza por aumentar tu flota de submarinos. También es recomendable investigar para poder construir submarinos más poderosos, como el acorazado o el escolta. Cuando dispongas de suficientes medios, coloca torretas alrededor de tu base, ya que las incursiones enemigas son constantes. Una vez dispongas de una flota lo suficientemente poderosa, dirige los seis recicladores hacia la zona Oeste. Si realizas la operación con la suficiente rapidez, apenas encontrarás oposición. Una vez llegues al portal de teletransporte, deberás defender la mercancía durante unos minutos. Para ello coloca todos tus submarinos a modo de barrera en la parte derecha de la pantalla y procura que no la atraviese ninguna fuerza hostil que pueda destruir la mercancía. Una vez que los artefactos y el silicio hayan sido teletransportados, habrá concluido la misión.

EL EQUILIBRIO

***OBJETIVOS:** Protege a la representante que se dirige a la base de los White Shark. Escolta los tres recicladores hasta la base de los White Shark.*

Ésta es una misión de sigilo al más puro estilo *Thief: The Dark Project*. Aunque



pueda parecer sencillo llegar hasta la base de los White Shark, en realidad es terriblemente espinoso. La zona por la que te tienes que mover está llena de patrullas de submarinos Black Octopi. Por si esto fuera poco, el camino es muy largo y la única posibilidad de completarlo consiste en cruzar el túnel situado en la parte sureste del mapa. Además, no es posible aumentar el número de submarinos con que cuentas al principio de la misión, ya que la zona está falta de recursos. Así pues, la única opción posible radica en cruzar la zona hasta el campamento White Shark sin ser visto por las tropas Black Octopi. Una vez llegues al campamento, construye un centro de mando e investiga la tecnología de teletransporte local. Para ello debes construir antes un módulo de Supertécnica. En cuanto lo consigas, fin de la misión.

EL RESCATE

***OBJETIVOS:** Captura el ordenador central Terminal de la base Black Octopi del norte y recupera la célula tecnológica con el usurpador Retribution.*

Construye una base con todo lo necesario y protégela a conciencia. Una vez dispongas de suficientes efectivos, debes dirigirte a la base situada en el norte del mapa. Se trata de una base Black Octopi que, a pesar de contar con pocos submarinos, está fuertemente protegida por torretas y cañones de plasma, los cuales deber ser tu primer objetivo. Luego destruye el resto de la base. Ahora envía el Retribution y captura el ordenador central Terminal. Después llega el momento de llevar el Retribution al centro de mando. Nuestro próximo objetivo consistirá en investigar la tecnología Detección de teletransporte y defender el centro de mando de posibles ataques. Para ello, construye el módulo de inteligencia y luego ponte a desarrollar esta tecnología.

LA TRAICIÓN

***OBJETIVOS:** Capturar los laboratorios de investigación de los Black Octopi del norte con los submarinos usurpadores.*

Empieza afianzando tu base en el mismo sitio donde empiezas la misión. Hay dos bases enemigas en el mapa, una al este y otra al norte. Una vez dispongas de suficientes efectivos, dirígete hacia la del norte. Ésta dispone de al menos cuarenta submarinos que ya están esperándote, así que será mejor que planees un buen plan de ataque antes de acercarte a los laboratorios de investigación. Además, hay que tener en cuenta que un escuadrón de más de treinta naves de la



base del este está patrullando la zona.

La mejor opción es atacar a la base del norte por el paso que se encuentra al noroeste del mapa. Allí las medidas de protección son más débiles. Controla bien tus efectivos, ya que si destruyen un solo laboratorio de investigación la misión se irá al traste.

El próximo objetivo consiste en cargar tres artefactos Black Octopi en los recicladores y entregarlos en el centro de mando. Así que crea cuatro recicladores y envíalos a la base para que recojan los artefactos y los traigan al centro de mando. Ahora llega el momento de recuperar fuerzas y atacar la base que se encuentra al este. Una vez la destruyas, concluirá la misión.

EL ESCUDO

***OBJETIVOS:** Defiende la base y el laboratorio de investigación Black Octopi ante el avance de los White Shark.*



En esta misión la situación es muy delicada, ya que a pesar de que debemos defender a los Black Octopi de los ataques White Shark, los primeros nos disparan si nos acercamos demasiado a su base. Empieza creando una base en el noroeste del mapa. A los cinco minutos de empezar la misión, los White Shark inician un ataque sobre la base que tú deberás ayudar a repeler, ya que tus aliados están en inferioridad numérica. Estos ataques se repiten cada vez con mayor frecuencia.

Una vez que los White Shark cesen en su empeño, tu próxima misión consistirá en proteger los cuatro artefactos Octopi que aparecerán en el portal situado en el sureste del mapa. Una vez te hagas con ellos, llévalos hasta el laboratorio de investigación Black Octopi (tranquilo, ahora no te atacarán). Para finalizar la misión, deberás retornar los artefactos al portal de teletransporte.

VIDA O MUERTE

***OBJETIVOS:** Escolta los transportes hasta la base sur y descárgalos.*



Empiezas la misión en la parte noreste del mapa y con muy pocas unidades a tu disposición. La base se encuentra en la esquina opuesta del mapa y llegar hasta ella no será nada fácil, ya que hay cuatro escuadrones de submarinos patrullando la zona. Utiliza la táctica habitual en estos casos, o sea, mientras tus submarinos luchan contra los enemigos, desplaza tus transportes hacia la zona oeste. La única forma de entrar en la base es a través de varios portales escondidos al este y al oeste del mapa. Una vez llegues a la base, las órdenes son claras: elimina cualquier presencia White Shark de la zona.

La base está a medio construir, así que el primer paso es desarrollarla del todo y crear un ejército poderoso. Hay dos grandes bases enemigas en el mapa, una al sureste y otra al noroeste, pero dispones de todo el tiempo del mundo para crear tu ejército, ya que el enemigo no dispone de armamento nuclear. Una vez que te veas con las suficientes fuerzas como para atacar las bases enemigas, crea un par de portales para trasportar tus naves, de otra manera el proceso es demasiado lento. Tras la aniquilación de cualquier forma de vida enemiga, la misión habrá concluido.

VÍA LIBRE

***OBJETIVOS:** Defiende el Centro de mando. Captura el Centro de teletransporte de los White Shark del sudeste y defiéndelo hasta que aparezca el submarino correo de los White Shark.*

Para lograr una óptima defensa del centro de mando, construye unos cuantos cañones incendiarios y lanzaderas de biominas y colócalos alrededor de la base. Esto te servirá para repeler los primeros y tímidos ataques enemigos. Luego edifica tres generadores protoplásmicos y empieza a construir una flota potente. Ahora dirígete hacia la base del sudoeste y destrúyelo todo excepto el centro de teletransporte. Este último deberás capturarlo con la ayuda de un usurpador. Luego defiende el teletransporte hasta que lleguen el Exterminador y el Microfilm. Construye un reciclador y trasládalos hasta la zona norte, donde previamente habrás edificado un centro de mando, ya que está llena de minas láser y éstas



LA PURIFICACIÓN

pueden ocasionarte más de un disgusto. Una vez lleguen las fuerzas de refuerzo de los Black Octopi, la victoria será tuya.

***OBJETIVOS:** Construye y defiende durante 15 minutos un centro de mando, un paralizador cuántico y un portal de teletransporte.*

Nada más empezar, dirígete al sur para construir y proteger tu base. Recibirás varios ataques por la zona oeste, así que prepárate y orienta tus defensas hacia esa zona. Una vez hayas superados los 15 minutos, llega el momento de recibir los recicladores que transportan los artefactos Silicon. El problema es que éstos aparecen en la zona este y deben ser trasportados hasta la base. Para no llevarte sorpresas desagradables, desplázalos pegados a la zona sureste. Así llegarán sin ningún tipo de problema.

El próximo envío aparecerá por el noroeste. Aquí sí que hay que darse prisa, ya que sólo dispones de 15 minutos para limpiar el desfiladero por el cual los trasportes llegarán a la base. Se trata de eliminar un centenar de cañones de plasma, torretas HF y plataformas de lanzamiento de torpedos. Para ello, crea un par de lanzabombas de vacío y bombardea la zona. Luego envía tus submarinos a terminar el trabajo. Ahora las plataformas podrán llegar sin ningún tipo de problema a la base. De nuevo hay que mover todos los objetos (tres plataformas y tres recicladores), en esta ocasión hacia la zona occidental del sector. Utiliza la misma fórmula que antes, lanza bombas de vacío y luego envía unos cuantos submarinos con las plataformas. El último objetivo de la misión consiste en destruir el ordenador central del enemigo, tres teletransportadores y el laboratorio de la zona norte.

LA BALIZA

***OBJETIVOS:** Recupera el Portal de teletransporte capturado por los White Shark. Construye la segunda salida de teletransporte en la zona cerrada central, junto al centro de mando, y entrega allí la plataforma de reparaciones con el artefacto Black Octopi. Conduce la plataforma de reparaciones de los Black Octopi al centro de mando.*

Dirígete hacia el oeste. Allí encontrarás un pequeño grupo de naves que intentarán cortar tu avance. Elimínalas y ve hacia la zona norte, donde se encuentra el portal capturado por los White Shark. Destruye la base y recupera el portal. En cuanto esté en tu poder, utilízalo para trasportar todos tus efectivos al centro del mapa. Allí te esperan cuatro cápsulas prototipo con las que podrás empezar a construir tu base. Procura que las construcciones estén bastante separadas entre ellas, ya que el enemigo dispone de arsenal nuclear.

Tu próximo objetivo consiste en construir un módulo de submarinos anexo al centro de mando e investigar la tecnología de Neutralización de escudos de energía. Cuando la hayas desarrollado, deberás recuperar y defender las estructuras Silicon que se encuentran en la parte oriental de la región. Para llegar a ellas deberás crear un portal y enviar todas tus tropas a través de él. A partir de aquí ya puedes triturar las tropas y edificios situados al noreste y sudoeste. Tras el barrido final, habrás terminado la campaña Silicon.





Si Miguel Indurain hubiese podido echarle un vistazo a nuestra sección de trucos, nos hubiese ahorrado a todos el mal trago de bajarse de la bici en su última Vuelta España. Y es que los trucos son cosas pequeñas y muy útiles que hasta pueden esconderse entre los pedales de una bicicleta.

EUROTOUR CYCLING

Consejos para sacar el máximo rendimiento de tus ciclistas:



1) Los ciclistas sólo pueden aguantar cuatro semanas en un estado de forma superior al 90%, por lo que debes repartirlos a lo largo de la temporada. No podrás usar los mismos nueve corredores durante todo el año, ya que al pasar esas semanas, si el corredor no descansa, sufrirá un bajón en su estado de forma y su energía. Para que los corredores descansen, no deben ni ir a carreras ni entrenar, así que en la pantalla de entrenamientos selecciona DESCANSO en las casillas de todos los días de la semana.

2) Cada día de competición hace que el estado de forma de cada corredor suba 1 punto.

3) Aprovéchate de los corredores jóvenes. No tengas en cuenta sus bajos parámetros, ya que cuanto más joven es un corredor, más posibilidades tiene de progresar. Los corredores menores de 22 años son los que tienen más potencial. Si los entrenas bien, en dos o tres temporadas puede que te encuentres con un nuevo Indurain. Los de 22 a 26 años también pueden mejorar bastante, aunque en menor medida que los más jóvenes. De 26 a 30 años, los corredores pueden aumentar un poco sus parámetros (no mucho), y los mayores de 30 tienen un margen de mejora casi nulo.

4) Por defecto, al apuntarte a una carrera se te asigna viajar en avión y alojarte en un hotel de cinco estrellas, pero eso significa un gasto enorme. Es mejor elegir el medio de transporte y alojamiento que más te convenga dependiendo del presupuesto de tu equipo.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Arranca el juego desde el menú Inicio, haz clic en Ejecutar e introduce el siguiente comando: *C:\Carpeta del juego\bshift.exe –console*. Ahora podrás abrir la consola durante el juego con la tecla [º]. Antes de cargar un mapa o una partida debes abrir la consola y escribir *sv_cheats 1*. También puedes introducir el comando en tu archivo C:\Carpeta del juego\config.cfg con un procesador de texto como el Bloc de Notas para que se active automáticamente siempre que inicies el juego.

God
Invulnerabilidad

Notarget
Sin punto de mira

Noclip
Atravesar objetos sólidos

impulse 101
Obtienes todas las armas

sv_gravity x
Ajusta la gravedad (el juego utiliza una gravedad por defecto de 800; si x = 0 no hay gravedad)

sv_accelerate x
Ajusta la longitud del salto. Es por defecto 10, pero cuanto más indiques, más alcance tendrán tus saltos.



skill x
Ajusta la dificultad del juego. (1 = la más baja, 3 = la más alta)

map x
Sustituye x por uno de los siguientes mapas: ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2, ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a



DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS

Escribe *MEGASAXON* como nombre en el modo carrera y obtendrás un millón de dólares.

INSANE



Introduce los siguientes códigos en el menú principal del juego y pulsa [Enter]:
Nota: Algunos trucos (como el modo cabezones) sólo se harán visibles cuando se vuelva a abrir el menú. No puedes desactivar los trucos, así que tendrás que reiniciar el juego si quieres eliminarlos.

ineedmoremaps
Acceso a todos los circuitos
ineedmorecars
Acceso a todos los vehículos
championshipsareus
Permite todas las clases en el campeonato
teachme
Pantalla previa de instrucciones
imacheater
Ganas la carrera pulsando Ctrl. + W
celebration
En lugar de la carrera aparece tu coronación como campeón
bigheadz
Conductores cabezones
gokartz
Ruedas pequeñas
bigfootz
Ruedas grandes
terraformer
Activa el generador de circuitos
speedracer
Carrera más rápida
greasy
Pista resbaladiza
glued
Gravedad mayor de lo normal
manonthemoon
Baja gravedad
boxerz
Conductores con manos enormes

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Escribe durante el juego *alyenya* para activar el modo trucos. Después, ejecuta uno de los siguientes comandos:



Alt+E
La energía de las unidades enemigas pasa a ser 1
Alt+Y
Elimina las banderas de todos los eventos
Alt+U
Completada la primera tarea de todas las Academias
Alt+I
Cambiar la visibilidad de las unidades
Alt+J
Activar/desactivar los tiempos
Alt+F
Activar todos los botones y el ratón
Alt+M
Ganas la misión

MERCHANT PRINCE II

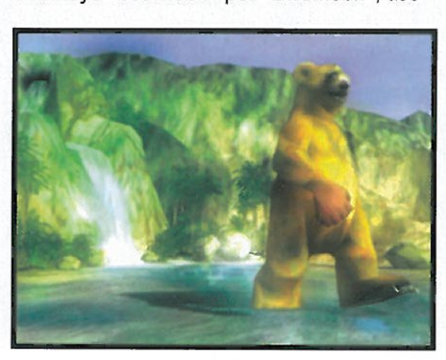
Entra en la pantalla de Venecia e introduce los siguientes códigos:

HDIVIEW
Ver el mapa completo
HDIKASH
Obtener 50.000 Florines
HDISPY
Ver las acciones de los oponentes
HDIKARNAGE
Activar y desactivar grupos mercenarios



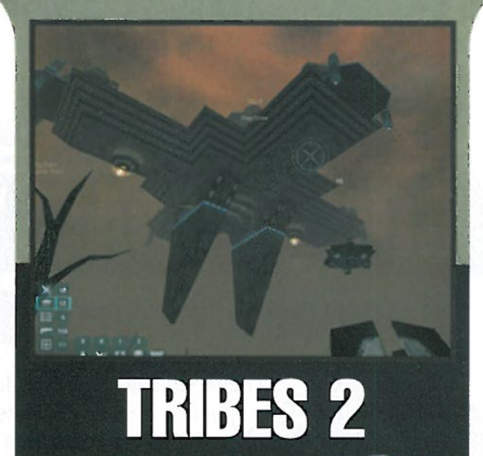
BLACK & WHITE

Controlar la criatura que quieras desde el principio es posible si haces lo que te indicamos a continuación. Dirígete a la carpeta donde has instalado el juego y entra en la carpeta Data\Ctr.
Verás una lista con el nombre en inglés de las criaturas disponibles precedido por una letra "b". Haz una copia de seguridad, porque vas a cambiar algunos de estos nombres. Busca el nombre de la criatura que estés utilizando y cámbialo por el de la que te gustaría llevar. Por ejemplo, si has empezado con la vaca y quieres llevar el lobo, sustituye "bcow.cbn" por "bwolf.cbn", asegurándote de que el del lobo lo cambias por la palabra que quieras para que no haya conflictos con nombres duplicados. Para saber cuál es el nombre que corresponde a cada criatura puedes consultar la siguiente lista.



Mono = Ape
Oso = Bear
Chimpancé = Chimp
Vaca = Cow
Gorila = Gorilla
Caballo = Horse
Leopardo = Leopard
León = Lion
Mandril = Mandrill
Ogro = Greek
Oso polar = PolarBear
Rinoceronte = Rhino
Oveja = Sheep
Tigre = Tiger
Tortuga = Tort
Lobo = Wolf
Cebra = Zebra





TRIBES 2

Todas las armas con el máximo de municiones (sólo para el host)
Pulsa [º] durante el juego para abrir la consola y escribe *$testcheats=1*. Vuelve a abrir la consola, escribe *giveall();* y obtendrás todas las armas con 999 de munición.

Obtener puntos fácilmente:
Repara parcialmente un generador enemigo, atácalo y así sucesivamente.



MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Introduce durante el juego *BUGGYGIRL* para activar el modo trucos. Luego escribe:

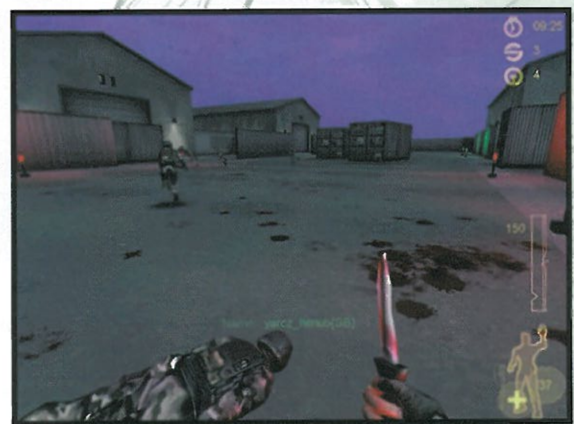
MOGLI
Ganar siempre
ALLOFF
Desactivar el modo trucos



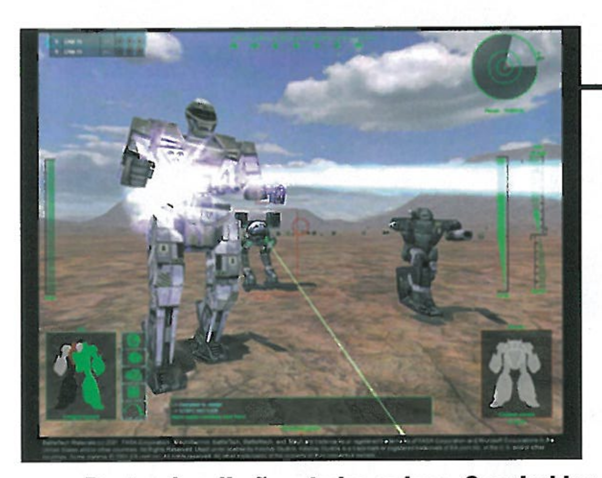
CON ARMAS Y A LO LOCO

Aparece la versión 1.6 de Strike Force

Xtreme Gaming ha finalizado la versión 1.6 de *Strike Force*, el popular *mod* de combate por equipos de *Unreal Tournament*. La nueva actualización ofrece 48 mapas inéditos, tres nuevos modos de juego (rescate de rehenes, huida y *deathmatch*) y nuevos modelos y *skins* de los policías y terroristas. Pero lo más destacable es el impresionante arsenal de armas nuevas, entre las que se encuentran las Beretta M92, Glock 18, Benelli M3, Benelli M1, HK MP5-Navy, HK MP5K, Mac-10, HK G36K, Colt M4A1, Remington M40A1 y accesorios como minas Claymore, cuchillos y gafas de visión nocturna. Los programadores han cambiado también los modelos de algunas armas, como la granada o el Kalashnikov AK-47 y han mejorado la inteligencia artificial de los enemigos controlados por el ordenador. Puedes bajarte la nueva versión en la página oficial de *Strike Force* (www.strikeforcecenter.com), aunque ocupa la friolera de 253 MB.



El arsenal del nuevo *Strike Force* incluye más de 22 armas diferentes.



Dentro de mil años, todos calvos. O androides.

GIGANTES CON PIES DE METAL

Combates de robots a gran escala en BattleTech 3025

Kesmai Studios, una compañía de desarrollo de Electronic Arts, trabaja en *BattleTech* 3025, un título multijugador masivo basado en el universo *BattleTech*. Esta serie de juegos de combates de robots futuristas nació en 1990 con el título original *MechWarrior* y tuvo su continuidad en 1996 con *BattleTech: Solaris*. La tercera versión integra y expande estos dos predecesores en un juego *on line* que se desarrolla en un mundo 3D persistente capaz de acoger a más de 50.000 jugadores.

En el juego serás un MechWarrior perteneciente a una de las cinco facciones que se disputan el dominio, en el siglo XXXI, de los 2.000 mundos de la Esfera Interior. Al mando de un robot gigante participarás en combates a gran escala contra los robots de las facciones rivales. Podrás ascender en el escalafón militar y acceder a robots más potentes a medida que vayas ganando las batallas. Ea.com todavía no ha anunciado la fecha de publicación del juego.

CLANES DE LA RED

The RedBlood Rebels

The RedBlood Rebels

The RedBlood Rebels es un clan dedicado a *Blade*. Sus fundadores no fueron admitidos en el clan oficial del juego, Forum of Blood, y decidieron "plantarles cara" y formar un clan de rebeldes rival. Cutterman admite que "somos más novatos (sólo llevamos cuatro meses), pero muchos de nosotros hemos seguido la trayectoria de *Blade* desde el principio y nos gustaría que más gente se uniera a nosotros porque somos como una gran familia". El clan, formado por 20 miembros, prevé tener su web terminada muy pronto, así como dedicarse a otros juegos mientras esperan que aparezca *Blade 2*.

http://theredbloodrebels.iespana.es

TAF

TAF

El Clan TAF es uno de los pocos clanes de *Team Fortress Classic* que admiten chicas. *TFC* es un *mod* de *Half-Life* en el que dos equipos de jugadores se enfrentan en diversos escenarios *on line*. Aunque no muy antiguo y formado por sólo 11 miembros, el clan se diferencia de muchos, según Jamy, por ser ante todo un grupo de amigos que se juntan para jugar y para ayudarse en lo que haga falta. "Además, enseñamos a la gente que se incorpora a nuestra cantera." Tan sólo exigen dos requisitos para formar parte de su clan: formalidad y buen hacer.

http://taf200.tripod.com/



Organizamos la olimpiada virtual

Por Hastaj_boss

Novedades respecto a Black & White, la liga de Counter Strike y los futuros Juegos Olímpicos virtuales.

Ya se puede jugar a "Black&White" en HastajuegO. Y para celebrar este estreno, hemos organizado algunas animaciones cargadas de regalos. De la mano de Hastaj_chassman, el cuestionario de Black&White. Si eres todo un experto, ésta es tu oportunidad para ganar una copia firmada por los desarrolladores del juego, los Dioses entre los Dioses, y también montañas de juegos de la serie Electronic Arts Classics. Ven a medir tu nivel de juego y conocimientos sobre Black & White a HastajuegO.

El principio de las vacaciones es también el fin de la Liga de Counter Strike de HastajuegO que se organizó junto a Nickname Center, Gamelive PC, Dooyoo y Sierra. Durante estas semanas se van a celebrar las finales y, como en Los Inmortales, ¡sólo puede quedar uno! La competición toca a su fin, pero los frags siguen con la puesta en marcha de 5 nuevos servidores de Quake 3, Quake 2 y Unreal Tournament, porque no sólo de Counter vive el hombre.

Y un avance... los World Cyber Games, una competición internacional que se celebrará en diciembre en Corea para la que se necesitan jugadores españoles. Tu país te necesita. ¿Te vas a quedar fuera? Atención a los próximos boletines y a lo que pase en www.hastajuego.com.

LAS PUERTAS DEL ESPACIO

Nuevo simulador espacial en marcha

El estudio norteamericano NetDevil espera acabar a finales de año un simulador espacial multijugador masivo llamado *JumpGate*. El juego reproduce un universo persistente poblado por multitud de naves y enormes escenarios espaciales en 3D. Debes elegir entre una de las cinco facciones en liza y, a bordo de tu nave, participarás en combates y operaciones comerciales y de extracción de minerales con el objetivo de acumular riqueza y ganarte el respeto de tus adversarios. Podrás ir por tu cuenta o formar escuadrones y alianzas, además de mejorar tu nave con nuevas armas, motores y escudos.



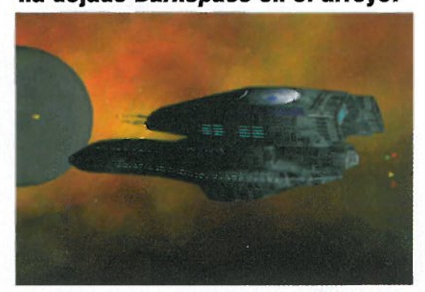
***JumpGate* combina elementos de combate espacial, comercio y gestión de recursos.**

UN JUEGO HUÉRFANO

Ubi Soft no editará Battle Isle: DarkSpace



El divorcio entre Ubi Soft y Palestar ha dejado *DarkSpace* en el arroyo.



Ubi Soft ha anunciado que no editará el juego conocido como *Battle Isle: DarkSpace*. La razón aducida por la compañía de distribución francesa es que *DarkSpace*, que desarrolla el estudio norteamericano Palestar, no respetaba lo suficiente la tradición de la saga *Battle Isle*. Al parecer, los elementos centrales de esta serie de estrategia y simulación espacial de Blue Byte sólo tenían un papel secundario en la nueva entrega. De todas formas, Ubi Soft, que ahora posee todos los derechos de la marca *Battle Isle,* ha asegurado que la serie contará con nuevos títulos en el futuro. Aunque Ubi Soft ha comunicado que Palestar continuará por su cuenta con *DarkSpace* (el nuevo nombre del juego), Palestar no ha anunciado ni un nuevo editor ni una fecha de lanzamiento concreta. Un ejemplo más del clima de precariedad e incertidumbre en que se ven obligados a trabajar muchos estudios pequeños.



A.D.E.

A.D.E. es un clan de *Counter-Strike* formado por cuatro chavales de Elche, los cuatro de 17 años. Este clan se formó a principios del siglo XXI, más concretamente el 23 de marzo del 2001. Tras mucho deliberar y ya hartos de pensar un nombre para el clan dieron con éste,-=]ADE[=-, cuyas siglas significan Asesinos De Elite. El clan fue formado por [DeCoDe] y EviL y su lema es : ¡¡¡¡Les podemos ganar y tal...!!!! Su página web es realmente sorprendente. Es muy completa y ofrece servicios, descargas e información de todo tipo acerca de *Counter-Strike*.

ttp://clan-ade.noneto.com/

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com







En el universo Might and Magic hay sitio para todo, incluida la acción trepidante a velocidades siderales. Seas un arquero, un hereje o una guerrera atiborrada de esteroides, no olvides que aquí la victoria es consecuencia lógica de una buena labor de equipo.

Por S. Sánchez

Si tuviese que describir este juego en una sola frase diría que es una especie de *Might and Magic* que incorpora el sistema de juego de un *shooter* por equipos. ¿Te sitúas? Bueno, el caso es que una sola frase no sirve para justificar mi sueldo, así que intentaré ser un poco más preciso.

Tal vez te interese saber que *Legends of Might and Magic* plantea un clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, dividido esta vez en dos bandos claramente diferenciados. La única duda que me queda es por qué el arquero se ha colado en el bando de los malos. Aunque sus creadores hayan estado trabajando unos dos años en el proyecto, no se pueden olvidar los 14 años de historia del universo *Might and Magic*, algo que les ha dado una enorme ventaja en la elaboración de los personajes y la ambientación.

Si eliges a los chicos del lado oscuro, podrás jugar en el papel de (además del mencionado arquero) una guerrera cuya arma predilecta es un hacha gigantesca y un hereje matahéroes que puede usar hasta tres varitas mágicas distintas durante los combates. Entre los buenos, encontrarás un paladín con espada y ballesta, un druida especializado en el manejo de elementos como fuego o veneno y una hechicera que, además de varitas, utiliza puñales arrojadizos.

Controla las posiciones estratégicas y podrás resistir mejor el empuje del equipo enemigo.

MUCHOS AÑOS DE PODER Y MAGIA

Legends of Might and Magic es el último eslabón de una cadena que ya lleva varios años encadenando jugadores a sus PC. Aunque se trate de un título de acción, las anteriores entregas de esta saga (dividida, a su vez en varias subsagas) se centraban más bien en el rol y la estrategia.



MIGHT AND MAGIC

Los juegos de rol de la serie Might and Magic han conseguido sobrevivir al paso del tiempo manteniéndose fieles al mismo sistema de juego que ya adoptaban reliquias como Eye of the Beholder. El último en llegar a España será la octava entrega, Might and Magic VIII: Day of the Destroyer. Aunque los gráficos han sido sometidos a continuos retoques, será el noveno título de la saga el que suponga un serio salto cualitativo, ya que utilizará el motor LithTech 2.0.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Los siguientes en apuntarse al filón legendario fueron estos héroes de la fuerza y la magia. El éxito de esta nueva saga adscrita al género de la estrategia motivó la aparición de una serie de juegos breves que venían a ser como capítulos de la misma historia, las Heroes Chronicles. La última de ellas, Final Chapter, no va a distribuirse finalmente en nuestro país. En cuanto a la línea Heroes, pronto llegará a su cuarta entrega, que supondrá también el salto a las tres dimensiones.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Crusaders llevó el mundo Might and Magic al terreno de la acción por primera vez. El juego presentaba a Drake, un héroe por accidente que, espada en mano, salía en busca del asesino de su familia. Su perspectiva era en tercera persona y aunque incluía objetivos secundarios propios de un juego de rol, como el rescate de princesas, se trataba más bien de un juego de acción de arma blanca, como Legends. La diferencia es que uno está pensado para jugadores solitarios y el otro es exclusivamente multijugador.

Acción rolera

Todos los personajes empiezan los combates con dos tipos de arma, una para los combates cuerpo a cuerpo y otra para ataques a distancia. Tras jugar varias partidas en red, hemos podido comprobar que las armas cuerpo a cuerpo apenas se utilizan. De hecho, sólo salen a flote en situaciones extremas, como si se tratase de un partida de *Quake*. Así que, mucho más que un juego de rol, lo que tenemos es un ágil juego de acción en primera persona con ambientación de espada y brujería en el que el trabajo en equipo tiene un papel crucial.

Cada una de las armas que aparecen en *Legends of Might & Magic* cuenta con dos modos de disparo. Por ejemplo, la ballesta del Paladín dispara una sola flecha con el botón izquierdo del ratón, mientras que con el derecho lanza tres flechas, como en el disparo múltiple de la amazona de *Diablo 2*. Aunque las armas no disponen de munición, existe una barra de color azul que te indica la energía que te queda para seguir disparando, como si fuera una especie de maná. Quizás resulte un poco raro cuando usas armas convencionales como espadas o hachas arrojadizas, pero en el caso de los personajes que usan varas no desentona demasiado tener que recuperarse entre tanto disparo mágico.

Como sucede en *Counter Strike* entre asalto y asalto tienes la oportunidad de equiparte con nuevo armamento, que consiste en variaciones más poderosas de las armas básicas. Para ello tienes que recoger el oro escondido en los escenarios y realizar un buen papel en las misiones.

Las posibilidades de éxito pasan por combinar adecuadamente las características de los miembros del equipo. Se trata de ir superando una serie de misiones cuyo planteamiento suele ser bastante original o, como mínimo, más que en la mayoría de los juegos multijugador al uso. Puede que a tu equipo le encarguen el rescate de un rehén (una princesa, probablemente), la liberación de héroes encarcelados, matar a un dragón antes que nadie o arrancar la mítica espada Excalibur de la piedra en la que está clavada.

Además del equipo contrario, existen infinidad de enemigos poblando los



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla (español) Voces (español)

VEREDICTO

Legends of Might and Magic hay que tomárselo como lo que es: un juego exclusivamente multijugador. Como tal, vence y convence, tanto por su original ambientación como por unos gráficos más que notables. Aun así, hubiese estado bien poder jugarlo solo, aunque fuese contra unos cuantos *bots*.

7,5

escenarios. Algunos son realmente impresionantes, como los Titanes, que miden cinco veces más que los personajes corrientes, y acabar con todos es misión imposible si te comportas como un Rambo con cota de malla. El responsable de que puedas ver a estos gigantes mostrando todo su volumen en 3D es el motor LithTech 2.0, con el que han creado personajes de hasta 1.200 polígonos a una resolución de 1.280 x 1.024.

Como en los requisitos mínimos no se especifica que necesitas unos cuantos amigos para jugar en red, el juego te da la alternativa de conectarte a Internet a través de GameSpy. Allí encontrarás cientos de jugadores ávidos de jugar contigo una buena partida de *Legends of Might and Magic.*



Unas dosis de veneno no han bastado para detener el avance de este tipo tan feo.

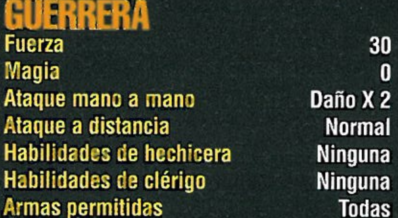


Algo de magia puede ser muy útil cuando de lo que se trata es de impresionar a la princesa.



ELIGE A TU HÉROE

Las seis clases de personajes del juego se basan en unas tablas que definen sus características. Si tienes dudas acerca de cual será tu héroe, un vistazo a estos datos pueden servirte de ayuda.



GUERRERA



Fuerza	30
Magia	0
Ataque mano a mano	Daño X 2
Ataque a distancia	Normal
Habilidades de hechicera	Ninguna
Habilidades de clérigo	Ninguna
Armas permitidas	Todas

PALADÍN



Fuerza	25
Magia	5
Ataque mano a mano	Daño X 1,5
Ataque a distancia	Normal
Habilidades de hechicera	Ninguna
Habilidades de clérigo	Normal
Armas permitidas	Espadas, alabardas, ballesta y armas contundentes

ARQUERO



Fuerza	15
Magia	15
Ataque mano a mano	Normal
Ataque a distancia	Daño X 1,5
Habilidades de hechicera	Normal
Habilidades de clérigo	Ninguna
Armas permitidas	Arco, ballesta y armas a una mano

DRUIDA



Fuerza	5
Magia	25
Ataque mano a mano	Normal
Ataque a distancia	No
Habilidades de hechicera	Daño X 1,25
Habilidades de clérigo	Daño X 1,25
Armas permitidas	Arco, ballesta y armas a una mano

HECHICERA



Fuerza	0
Magia	30
Ataque mano a mano	Normal
Ataque a distancia	No
Habilidades de hechicera	Daño X 2,5
Habilidades de clérigo	Ninguna
Armas permitidas	Cuchillo, daga y varitas

HEREJE



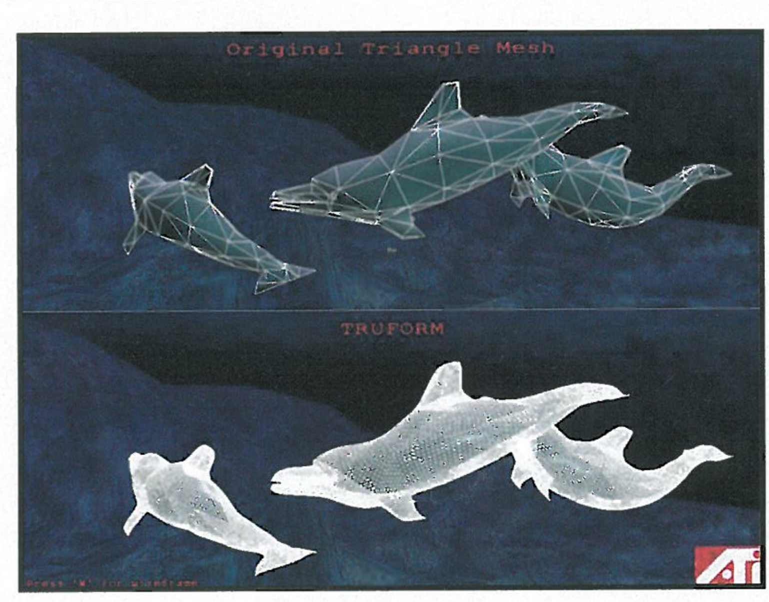
Fuerza	25
Magia	10
Ataque mano a mano	Normal
Ataque a distancia	Normal
Habilidades de hechicera	Ninguna
Habilidades de clérigo	Daño X 1,25
Armas permitidas	Espadas, daga y varas

JUEGOS SIN ARISTAS

ATI presenta la tecnología 3D Trueform

ATI ha desarrollado una nueva tecnología para chips gráficos, bautizada como Truform, que permitirá a sus futuras tarjetas gráficas aumentar el nivel de realismo y la calidad de los juegos 3D actuales sin mermar el rendimiento del PC. Esta técnica permite dibujar, a partir de un número de triángulos relativamente escaso, curvas que se ajustan a la curvatura real del objeto. Los triángulos resultantes son divididos en triángulos más pequeños para ajustarlos mejor a la curvatura y se les aplican después las texturas y los efectos de iluminación.

La tecnología Truform no sólo mejora la calidad de las imágenes, sino que posibilita un ahorro de memoria y un menor consumo del ancho de banda. Además, todos los cálculos extra los realiza el chip gráfico. Truform es compatible con DirectX 8 y OpenGL y equipará el próximo chip Radeon 2 de ATI, que saldrá al mercado en otoño (las primeras tarjetas basadas en este chip aparecerán las próximas Navidades).



CON LA CABEZA COMO UN BOMBO

Nuevos auriculares vibrátiles de Evergreen

El fabricante Evergreen Technologies ha lanzado en Estados Unidos unos auriculares *force feedback*, los Rumble FX, que vibran con los sonidos que transmite. De esta forma, no sólo puedes escuchar los efectos 3D de muchos juegos actuales y saber de dónde vienen, sino también sentirlos. Todas las explosiones, lanzamientos de cohetes, disparos y otros efectos sonoros harán vibrar los auriculares. La nueva línea de productos Rumble FX se complementa con un pequeño amplificador que, conectado a cualquier aparato de música y a unos auriculares o altavoces, transmite sonidos holográficos 3D, un efecto de *subwoofer* potenciado y una reproducción de alta frecuencia. Puedes comprar los auriculares Rumble FX en Internet (http://www.memory.co.uk/rumblefx/new/index.html) por unas 11.000 pesetas (más 1.500 pesetas de gastos de envío).



NVIDIA VORAZ

El nForce desbanca todos los chipsets



NVIDIA ha presentado recientemente en la feria Computex de Taipei (Taiwán) un chipset para las placas base de los microprocesadores Athlon y Duron de AMD, el nForce (conocido anteriormente como Crush). El chipset integra tecnologías de sistema, gráficos, comunicaciones y audio y promete revolucionar el mercado de chipsets para PC. El nForce consta de dos chips, un procesador gráfico GeForce2 MX y el primer procesador de sonido con soporte para DirectX 8, que está basado en el de la consola XBox de Microsoft.

La arquitectura del chip está compuesta por uno o dos módulos de memoria DDR de 64 bits, con un ancho de banda de hasta 4,2 GB/s. El chip de sonido del nForce contará con aceleración 3D, Dolby Digital 5.1 Surround, 256 sonidos 2D y 64 3D y seis puertos USB. Asus, Gigabyte, MSI, Abit y otros fabricantes ya han anunciado que integrarán próximamente el nForce en sus placas base. Intel, VIA, ALI, otros fabricantes de chipsets DDR e incluso Creative tienen en el nForce de NVIDIA a una nueva y muy seria amenaza.

LO ÚLTIMO DE THRUSTMASTER

Periféricos con force feedback

Thustmaster, perteneciente a Guillemot, ha presentado recientemente su nueva gama de periféricos para PC, en los que el fabricante apuesta por el *force feedback* y la vibración. Sus conocidos volantes con licencia Nascar y Ferrari, los Nascar Pro y 360 Modena, incorporan en la nueva gama *force feedback* y, en el caso del Nascar Pro Force Feedback, una palanca de cambios.

El Firestorm Wireless Gamepad es un pad equipado con una tecnología de radiofrecuencia que permite jugar sin cables en un radio de cinco metros. En lo que a joysticks se refiere, Thrustmaster ha renovado su línea Top Gun con el Top Gun AfterBurner Force Feedback y el Top Gun Fox 2 Pro Shock. El primero presenta la novedad del *force feedback* e incluye un acelerador, y el segundo es simplemente un joystick vibrátil de gama baja. El fabricante lanzará también este año el sistema de control de vuelo HOTAS Cougar, una réplica del mando del caza F-16 acompañado de la palanca de gases o acelerador, y el HOMAB Tacticalboard, un teclado pensado para los juegos de estrategia y acción en primera persona. Thrustmaster anunciará próximamente la fecha de lanzamiento de estos productos en España.



VÍDEOS CASEROS

Nueva tarjeta DV Wonder de ATI

La DV Wonder de ATI es una tarjeta PCI que, gracias a los tres puertos FireWire que añade al PC, permite la conexión de cámaras de vídeo digitales, discos duros externos, escáneres, impresoras y otros accesorios digitales. El aspecto más destacable de la tarjeta es el software de edición de vídeo digital que la acompaña. Podrás editar las imágenes que hayas grabado con tu cámara de vídeo digital y retocarlas con numerosos efectos visuales, música, créditos y subtítulos. A través del puerto FireWire podrás transferir imágenes de vídeo en movimiento con una excelente calidad gracias a su ancho de banda de 400MB/s, así como capturar imágenes o secuencias de vídeo. La DV Wonder te posibilita también la conversión de imágenes de vídeo en formatos para Internet. ATI ya ha lanzado la tarjeta en Estados Unidos, aunque tardará un poco más en llegar a Europa.

BAZAR DIGITAL



TRASMISOR INALÁMBRICO DE TRUST

Trust lanza al mercado una solución inalámbrica para transmitir y recibir señales de vídeo y audio estéreo. Podrás ver programas en vídeo o DVD en un televisor sin necesidad de cables, reproducir ficheros MP3 o un CD musical desde tu ordenador en cualquier unidad estéreo e incluso acceder a Internet desde un televisor.

Precio: 24.300 pesetas (recomendado)

ESCÁNER CANON N650U

El N650U es el escáner más ligero y compacto del mercado (1,5 kilos). Ofrece una resolución óptica de 600 x 1.200 dpi, resolución interpolada de 25 a 9.600 dpi y color de 42 bits. Es USB, por lo que no necesita alimentador. Ahora se vende a un precio muy atractivo.

Precio: 17.000 pesetas

REPRODUCTOR MP3 RIMAX 120S

Este reproductor portátil de CD y MP3 de Rimax ofrece un anti-shock de 120 segundos para MP3 y 40 segundos para CD. Es capaz de reproducir hasta 10 horas de música en un solo CD y soporta multisesión, con lo que podrás añadir canciones al CD sin necesidad de borrarlo.

Precio: 19.900 pesetas (recomendado)

MÓDEM INFRARROJO KX IRDA

El KX IRDA de Kortex es un módem fax infrarrojo para plataformas del tipo PALM OS o Pocket PC. También puede conectarse a un PC en modo serie. Es Plug & Play, permite comunicaciones a 56K y ofrece funciones para Internet, fax, transferencia de ficheros y contestador automático.



Precio: 34.900 pesetas (recomendado)



TARJETAS

La criba que sigue a la cosecha

La elección de una tarjeta gráfica es una tarea delicada. Tienes que hacer juegos malabares con tu presupuesto, el nivel de prestaciones y las diferentes tecnologías disponibles. Como no puedes dejar tus juegos en manos de cualquiera, te ofrecemos una guía que pone las tarjetas 3D actuales en su sitio.

En el mercado de las tarjetas 3D quienes llevan la batuta son los juegos. Aunque actualmente muy pocos explotan las tecnologías más recientes, la aparición del Direct3D 8.0 y de la Xbox hará que los motores gráficos evolucionen. En el plano tecnológico, encabeza el pelotón NVIDIA con su GeForce 3, a la espera de que ATI reaccione y anuncie este verano la sucesora de la Radeon. Los pocos juegos que se benefician de motores 3D desarrollados en torno al GeForce 3 tan sólo explotan las funciones de *Bump Mapping* y transformación geométrica, ya contempladas por los chips Radeon, GeForce 2 o Kyro II. Las funciones de sombreado de vértices y píxeles del GeForce 3 y de los procesadores que lanzarán otros fabricantes próximamente empezarán a ser explotadas por los juegos hacia finales de año.

Equilibrio de fuerzas

Para elegir bien tu tarjeta gráfica, empieza pensando en el PC que tienes. Es el equilibrio justo entre la potencia del procesador, la memoria y el monitor lo que te ayudará a determinar qué tarjeta 3D es la más adecuada. Hoy en día, para conseguir una buena resolución cuando juegas es necesaria una imagen de 1.024 x 768 píxeles en un monitor de 17 pulgadas. La gran mayoría de tarjetas gráficas ofrecen buenos rendimientos en estas condiciones, incluso con juegos muy recientes, si tienes un procesador de 500 MHz o superior. Para jugar con resoluciones superiores, necesitarás un procesador más rápido (al menos a 700 MHz) y una pantalla de 19 pulgadas, además de una tarjeta gráfica de gama media alta.

Seguidamente, conviene no descuidar la memoria RAM de tu PC. Para un juego que explota gráficos en 3D, lo mínimo son 128 MB, y 256 MB si no quieres sobresaltos. Por otra parte, una tarjeta gráfica de última generación no hará milagros con un procesador a 400 MHz. En fin, si deseas actualizar un ordenador lo mejor es aprovecharte de la bajada de precios y cambiar el procesador. Después puedes comprar una tarjeta gráfica adecuada que en ningún caso debería costar más de una cuarta parte del precio total de tu ordenador.

Por último, pregúntate cuál va a ser el tiempo de vida de la tarjeta gráfica que quieres comprar. Una tarjeta GeForce 3 será mucho más eficaz hasta el 2002 que una GeForce 2 MX. Todo depende entonces de tu objetivo: ¿invertir todos los años en una tarjeta gráfica de gama baja media o cada dos años en una de gama alta? Llegados a este punto, la elección es tuya. Sin embargo, solamente los aficionados a los juegos de acción de alta resolución o los fanáticos de las LAN *parties*, donde los PC trabajan al máximo, necesitan una tarjeta muy potente.



Las tarjetas gráficas de gama baja

Para equipar un PC con una frecuencia inferior a 700 MHz, existen tarjetas 3D a menos de 25.000 pesetas que funcionan perfectamente. Los fabricantes consiguen llegar a este precio gracias a una arquitectura reciente asociada a una memoria económica del tipo SD-RAM o DDR de 64 bits. Hay muy buenas ofertas en esta categoría, con las que puedes jugar a títulos poco ambiciosos con resoluciones de 800 x 600 o 1.024 x 768 en millones de colores. Con resoluciones superiores, las prestaciones se derrumban por el débil ancho de banda de la memoria gráfica.

Las ATI Radeon

La gama baja del fabricante canadiense ATI está pensada para el procesador gráfico



GRÁFICAS 3D



Nombre: ATI Radeon SD-RAM
Fabricante: ATi
Características: Procesador Radeon a 166 MHz, memoria SD-RAM a 166MHz
Precio: 23.000 pesetas

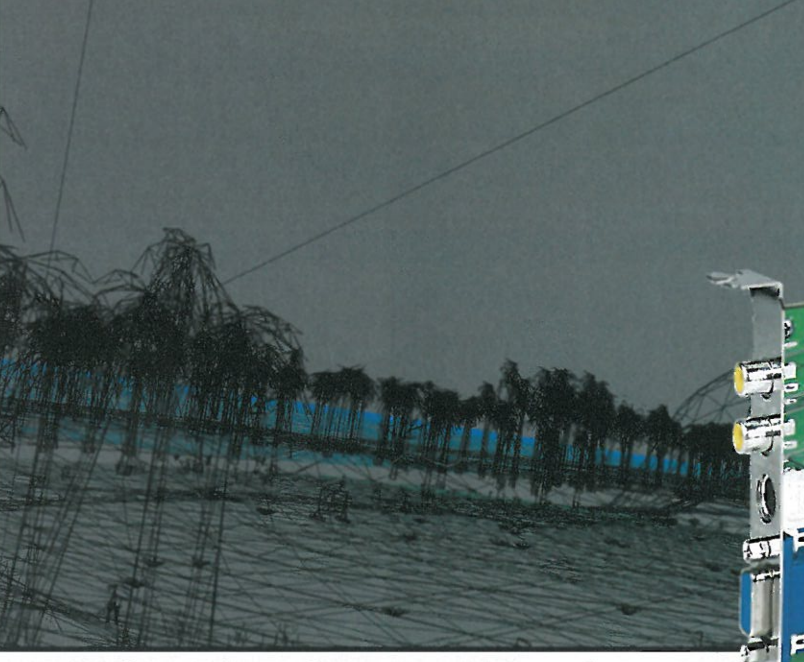
Radeon. También existen tarjetas equipadas con el procesador Radeon y 32 MB de SD-RAM que aportan prestaciones muy interesantes por menos de 22.000 pesetas. Antes de la aparición del GeForce 3, el Radeon era el procesador gráfico más avanzado del mercado. Soporta plenamente las funciones del Direct3D 7.0 y algunas de la versión 8.0. Sus prestaciones son buenas, pero inferiores a las de una GeForce 2 MX 400. Con todo, ATI cuenta con otros ases en la manga: las capacidades gráficas de sus tarjetas y la capacidad de lectura de MPEG 2 del procesador Radeon.

ATI tiene otra tarjeta de gama baja: la Radeon VE. Sin embargo, no te la aconsejamos para jugar. El procesador utilizado carece de una de sus unidades de renderizado y por ello sus prestaciones 3D son insuficientes.

STMicroelectronics, Hercules y el Kyro I

La prolífica asociación entre STMicroelectronics y Hercules está dando muy buenos resultados. Tras el lanzamiento de la 3D Prophet 4500, equipada con el procesador Kyro II, Hercules lanza la 3D Prophet 4000XT basada en el Kyro 4000. Los Kyro son

Nombre: 3D Prophet 4000 XT
Fabricante: Hercules
Características: Procesador Kyro 4000 a 115 MHz, memoria SDR a 115 MHz
Precio: 15.000 pesetas



La geometría es cada vez más compleja y la utilización del T&L permite mejorar las prestaciones.

unos procesadores que explotan la arquitectura PowerVR de Imagination Technologie, capaz de alcanzar prestaciones muy interesantes a un precio que desafía a toda la competencia. La Hercules 4000XT está equipada con 32 MB de SD-RAM a 115 MHz, la misma velocidad que el procesador gráfico. Basada en la arquitectura del Kyro II, esta tarjeta ofrece una relación calidad precio insuperable. En algunos juegos, gracias al *Tile Rendering*, que le permite calcular solamente los polígonos que son visibles, la 4000XT rivaliza con las tarjetas más caras del mercado. La Hercules 3D Prophet 4000XT es la mejor opción si no quieres gastarte más de 15.000 pesetas. Si el precio no te preocupa, gástate un poco más en una tarjeta capaz de administrar la función *T&L*.

La elección de una tarjeta 3D viene determinada por los otros componentes del PC

NVIDIA y las GeForce 2MX

NVIDIA equipa la mayoría de las tarjetas gráficas del mercado y acaba de renovar toda su gama baja. Encontrarás tarjetas equipadas con los procesadores MX 100, MX 200 y MX 400, pero sólo este último merece la pena, ya que las prestaciones de los demás son demasiado débiles. Una lástima, porque los grandes fabricantes de ordenadores los utilizarán en los PC que salgan a la venta este otoño. El MX 400 es el sustituto del GeForce 2 MX y cuenta con una frecuencia de 200 MHz. Cada fabricante tiene en su catálogo al menos una tarjeta basada en el GeForce 2 MX 400: Elsa, las Gladiac 511; MSI, la gama Starforce 826; Abit, la Siluro T400, y Asus, las V7100 Pro.



9

Nombre: Tarjetas basadas en el GeForce 2 MX 400
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador a 200 MHz, memoria SD-RAM o DDR de 64 bits a 166 MHz
Precio: De 25.000 a 30.000 pesetas

Aunque existen las MX 400 con 32MB de SD-RAM, la mayoría de ellas integran 64 MB de SD-RAM de 128 bits o DDR de 64 bits. La SD-RAM es la que ofrece prestaciones más altas. Estas tarjetas constituyen la mejor relación calidad precio, con un coste alrededor de las 25.000 pesetas. Equipadas con memoria de buena calidad, permiten el *overclocking* y, por tanto, alcanzar prestaciones aún más interesantes.

7,5

Nombre: Radeon DDR
Fabricante: ATI
Características: Procesador a 166 o 183 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 166 o 183 MHz, opción vídeo in & out
Precio: De 35.000 a 45.000 pesetas

Las tarjetas de gama media

Las tarjetas gráficas que cuestan entre 25.000 y 50.000 pesetas constituyen la gama más amplia del mercado. Son perfectas si tienes una pantalla de 19 pulgadas y un PC con una frecuencia superior a los 700 MHz. Podrás jugar con una resolución de 1.280 x 1.024 y en millones de colores.

ATI Radeon DDR

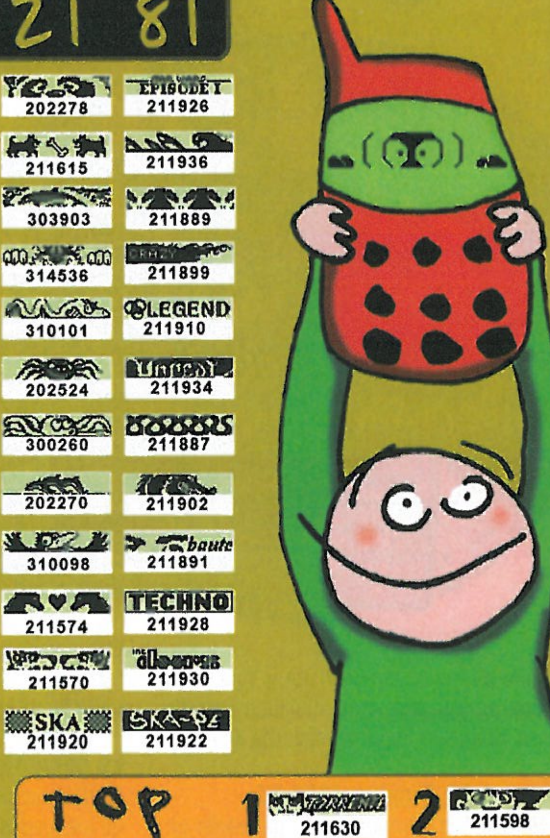
ATI comercializa en esta gama tarjetas basadas en el procesador Radeon, pero con 32 o 64 MB de memoria DDR de 128 bits, lo que permite al Radeon mostrar toda su potencia. ATI propone tres variantes para sus tarjetas: una versión OEM (sin caja) de 32 MB a 166 MHz (procesador y memoria), una con 64 MB y un modelo de gama alta que se llama VIVO (Vídeo In Vídeo Out) con 64 MB de memoria a 183 MHz. La arquitectura del Radeon explota las funciones *T&L* (*Charisma Engine*) y el sombreado de píxeles no programable (*Pixels Tapestry*), que ofrecen buenas prestaciones particularmente en millones de colores. Las tarjetas Radeon son una buena alternativa a NVIDIA, sobre todo si tienes en cuenta las otras funciones propias del procesador de ATI (descompresión de vídeo). Resultado: las tarjetas Radeon DDR aportan una excelente calidad de reproducción y de lectura de vídeos, una salida de TV ampliamente supe-

PERSONALIZA TU MÓVIL!!

Llama al 906 42 21 81

LOGOS

100007	100008	100009	100011	211621	100015	202278	211926
100017	100023	702259	100029	100031	702270	211615	211936
211579	300195	300268	300275	310097	314474	303903	211889
702274	702284	704555	704569	704579	100004	314536	211899
700067	700093	702291	704447	704457	704481	310101	211910
704493	704531	702299	704537	704541	704557	202524	211934
700034	700040	700051	180096	180098	211581	300260	211887
702210	702216	702254	702221	702228	702230	202270	211902
702224	702243	702249	702265	702267	702241	310098	211891
211628	211626	211576	211627	211623	211600	211574	211928
211586	211567	211592	211584	211591	211619	211570	211930
211631	211578	211582	211589	211597	211573	211920	211922
180172	200050	202185	702175	180095	705029		
211611	211596	211571	211603	211599	211609		
211622	211572	211601	211610	211590	211583		
211606	211629	211603	211909	180166	200031		
211595	704482	202114	202273	300213	300254		
702078	704558	704577	702124	700555	200532		
211605	702169	702174	702197	702220	702226		
211585	180030	702127	180010	702095	702112		



TOP TEN

1	211630
2	211598
3	211933
4	211612
5	100016
6	200026
7	200037
8	211580
9	702072
10	314502

1. Elige el logo o melodía que más te guste.
2. Llama al 906 42 21 81 e indica el número del código
3. En unos minutos, aparecerá en tu móvil!

Muchos más en...
http://gamelivepc.tonolandia.com

MELODÍAS

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

EXITOS

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502

ÉXITOS

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277

ÉXITOS

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226

ÉXITOS

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296

TOPTEN

Crazy· JENNIFER LOPEZ	407612
Sex Bomb · TOM JONES	407480
The Simpsons · TV	407698
Superman · CINE	407700
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Take on me · AHA	407600
The Riddle. GIGI D'AGOSTINO	407578
Guilty Conscience · EMINEM	407299
Staying Alive· BEE GEES	407231

NO VALIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN · 119 PTS/MIN

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150,6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210,7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



rior a la de las tarjetas NVIDIA y, finalmente, una muy buena compatibilidad con las placas base para los procesadores de AMD.

Hercules 3D Prophet 4500 XT

La Hercules 3D Prophet 4500 ha tenido un gran impacto desde el anuncio de su lanzamiento el pasado abril. Esta tarjeta, comercializada a 32.990 pesetas, ofrece en algunas configuraciones prestaciones equivalentes a otras cuyoprecio supera las 40.000 pesetas. La tecnología original PowerVR, desarrollada por Imagination Technologie, permite calcular sólo los puntos visibles para el usuario. En algunos motores de juegos que no explotan funciones avanzadas, el procesador STMicroelectronics Kyro II de la 3D Prophet 4500 ofrece unos resultados excelentes. La tarjeta está perfectamente adaptada a la gran mayoría de los juegos actuales que no explotan funciones de *T&L* ni de sombreado de píxeles. No es el no va más en el plano tecnológico, pero sí que está al mismo nivel que las posibilidades reales de los juegos de hoy. El Kyro II utiliza la misma arquitectura que el Kyro 4000, pero sus prestaciones necesitan una frecuencia de funcionamiento de 175 MHz, gracias a la cual obtiene resultados casi iguales a los de una GeForce 2 GTS en millones de colores. Comparada con las tarjetas basadas en el GeForce 2 o 3, la Prophet 4500 sólo tiene un defecto: un tiempo de vida inferior.

La gama GeForce 2 de NVIDIA

NVIDIA ha sido el gran acicate del mercado de los juegos 3D. Las tarjetas basadas en el chip GeForce 2, lanzadas en abril del 2000, son referencia ineludible y sus numerosas variantes ocupan todos los sectores del mercado. El GeForce 2 es la base de una arquitectura que equipa a algunas de las tarjetas más potentes del mercado. Por otra parte, el GeForce 3 se diferencia de su predecesor no por el nivel de potencia de renderizado, sino por sus nuevas funciones.

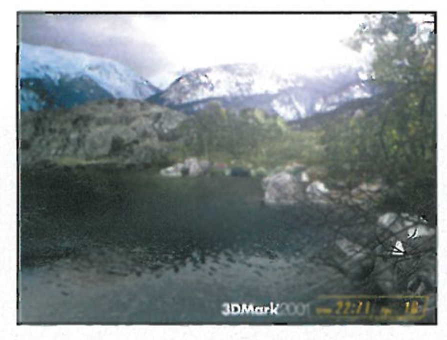
El GeForce 2 administra los efectos de *Transform & Lightning* (*T&L*) y la iluminación por píxeles no programables. Estos últimos corren el riesgo de ser sustituidos por las nuevas funciones de sombreado de DirextX 8.0 antes incluso de haber sido utilizados en un juego. La gama media reagrupa todas las tarjetas basadas en este procesador. Inicia la gama la GeForce 2 GTS, con 32 o 64 MB de memoria DDR a 166 MHz, y apta para un procesador a 200 MHz. Ésta está dejando paso a la GeForce 2 GTS, ya que su procesador alcanza la misma frecuencia, con una memoria a 200 MHz. En el límite de la gama media se encuentra la GeForce 2 Ultra, la tarjeta más potente de esta comparativa en términos de velocidad de renderizado. Su procesador funciona a 250 MHz y su memoria a 230 MHz. Por desgracia, algunos fabricantes no respetan estas frecuencias y las modifican ya sea al alza (tanto mejor) o, lo más habitual, a la baja, con una memoria a 183 MHz en lugar de a 200 MHz.

En nuestras pruebas, el GeForce 2 obtuvo excelentes resultados. La GeForce 2 Ultra y su enorme memoria de ancho de banda (memoria DDR a 230 MHz) alcanza una potencia de renderizado a veces superior al GeForce 3 con una memoria DDR a 200 MHz. Si optas por estas tarjetas, escoge las versiones con 64 MB, ya que aportan una verdadera ganancia de prestaciones en altas resoluciones. Decenas de fabricantes proponen tarjetas basadas en el GeForce 2. Entre las más conocidas destaca la gama V 7700 de Asus, la 3D Prophet II de Hercules y las Gladiac de Elsa. En esta categoría, el GeForce ofrece la mejor relación calidad precio. Debes saber que este último, así como el GeForce 2 Pro, permiten en general el *overclocking* y alcanzar las frecuencias de una GeForce 2 Ultra.

9

Nombre: Tarjetas basadas en el GeForce 2 Pro
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador GeForce 2 Pro a 200 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 200 MHz
Precio: 48.000 pesetas

Independence War 2 explota las funciones T&L y de sombreado de vértices.



La demo Nature de 3D Mark 2001 sólo funciona con el GeForce 3 y ofrece un nivel de realismo asombroso.

Las tarjetas gráficas de gama alta

En el sector de las tarjetas de más de 75.000 pesetas, NVIDIA es la reina desde el lanzamiento del procesador GeForce 3. La GeForce 3 es la tarjeta a derribar, ya que de momento ningún fabricante puede competir con NVIDIA. Las tarjetas GeForce 3 son el complemento indispensable del Direct3D 8.0 y sus nuevas funciones. Sí, para qué negarlo, la GeForce 3 es la tarjeta de los superlativos: la más rápida, la más impresionante visualmente y, sobre todo, la más cara. Además, ha ido más allá, alcanzando las mejores prestaciones jamás vistas en un juego 3D. Por lo tanto es imposible compararla con los productos de la competencia, ya que simplemente ¡no existe ninguno! Habrá que esperar a la próxima tarjeta de ATI (nombre en código R200 y RV200), que no saldrá a la venta hasta otoño. Sus funciones TRUFORM competirán con el motor nfiniteFX Engine de la GeForce 3. En cuanto al Kyro III, dotado con un procesador geométrico, no llegará hasta la próxima Navidad. Así que, si quieres una tarjeta de gama alta, ya lo sabes: se impone la GeForce 3. Claro que necesitas un PC a más de 1GHz para poder sacarle el mayor rendimiento posible.

7,5

Nombre: Tarjetas basadas en el GeForce Ultra
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador GeForce 2 Ultra a 250 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 230 MHz
Precio: 65.000 pesetas

RENDIMIENTOS

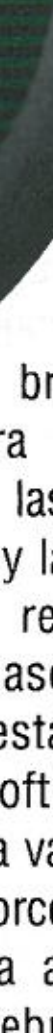
COMPARATIVA

TARJETA	ATI Radeon VE 32 Mo DDR 64 bits	ATI Radeon 32 Mo SD-RAM	Hercules 3D Prophet 4000XT 32 Mo SD-RAM	NVIDIA GeForce 2 MX 200 32 Mo DDR 64 Bits	NVIDIA GeForce 2 MX 400 64 Mo SD-RAM	ATI Radeon 64 Mo DDR a 183 MHz
3D MARK 2001						
1024x768x16	2170	2725	2331	1752	3063	3389
1600x1200x16	952	1435	1593	767	1628	2107
1024x768x32	2085	2351	2257	892	2179	3287
1600x1200x32	845	1031	1372	NA	911	1991
QUAKE III						
1024x768x16 (im/s)	47,3	67,5	70,6	41,5	86,6	87,4
1600x1200x16 (im/s)	16,1	24,3	29,8	15,8	37,2	38,7
1024x768x32 (im/s)	44,3	53,1	55,8	19,9	52,4	80,9
1600x1200x32 (im/s)	14,7	20,2	22,3	4,8	19,8	36,6

TARJETA	Hercules 3D Prophet 4500 64 Mo SD-RAM	NVIDIA GeForce 2 GTS 64 Mo DDR 128 bits	NVIDIA GeForce 2 Pro 64 Mo DDR 128 bits	NVIDIA GeForce 2 Ultra 64 Mo DDR 128 bits	NVIDIA GeForce 3 64 Mo DDR 128 bits
3D MARK 2001					
1024x768x16			4100		
1600x1200x16	2465	3695	2804	4503	5468
1024x768x32	2017	2577	3496	3241	3987
1600x1200x32	2447	3165	1894	4103	5236
QUAKE III	1799	1589		2592	3449
1024x768x16 (im/s)			153,9		
1600x1200x16 (im/s)	106,7	144,8	75,9	156,2	154,1
1024x768x32 (im/s)	45,3	66,4	107,2	91,2	88,1
1600x1200x32 (im/s)	84,3	90,7	45,4	122,1	145

Una tarjeta 3D programable

La revolución iniciada por la tecnología de sombreado de vértices y píxeles empieza a emularse. El sombreado de vértices constituye una nueva aproximación a la 3D convencional que permite a los desarrolladores aumentar el número de polígonos y facilitar así las transformaciones geométricas. El sombreado de píxeles sirve para mejorar el aspecto visual de las texturas definiendo el relieve y la iluminación con el píxel. El realismo que se obtiene es asombroso. Esta tecnología está desarrollada por Microsoft, cuya Xbox explotará una variante del procesador GeForce 3.



Anunciada a casi 125.000 pesetas en febrero, la GeForce 3 se ha lanzado finalmente a 80.000 pesetas. Si buscas algo más barato, tendrás que esperar al lanzamiento del procesador GeForce 3 MX en otoño. Entre los fabricantes que integran los chips GeForce 3 en sus tarjetas se encuentran Hercules con la 3D Prophet III, Asus y la serie de las V8200, Elsa con la Gladiac 920, Leadtek con la WinFast GeForce 3 o incluso MSI y su StarForce 822. Y están apareciendo muchas otras. Como en el caso de las tarjetas GeForce 2, son una vez más la calidad de la memoria, las opciones y los complementos los que marcan la diferencia.

9

Nombre: Tarjetas basadas en el GeForce 3
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador GeForce 3 a 200 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 230 MHz
Precio: 80.000 pesetas

PENTIUM 4 A 1,7 GHz

Frecuencia de altos vuelos

Apenas seis meses después de su lanzamiento, el Pentium 4 alcanza los 1,7 GHz respaldado por una fuerte rebaja de su precio. Veamos si Intel cumple sus promesas en términos de prestaciones.

Con el Pentium 4, Intel ha reinventado la arquitectura de sus procesadores. Además de pasar a una nueva generación de chips, es necesario encontrar una arquitectura capaz de ir más allá de 1 Ghz, rápidamente y sin recalentarse. El Pentium III ha sufrido bastante para tolerar las altas frecuencias. Algunos se acordarán, sin duda, de los grandes problemas del PIII con los 1,13 GHz. La nueva arquitectura llamada NetBurst, por el contrario, alcanza sin problemas los objetivos y soporta frecuencias que van desde 1,3 GHz hasta 1,7 GHz. De momento, claro.

Intel ha querido con esta nueva arquitectura innovar en todos los campos. La mejora más destacable se ha producido en el cálculo de la coma flotante. Si tenemos en cuenta que la coma flotante está implicada en las operaciones realizadas por los motores 3D, es fácil adivinar la importancia de esta mejora. En cuanto a los números enteros, utilizados sobre todo por la inteligencia artificial, la velocidad de cálculo se ha aumentado considerablemente. En concreto, esta unidad de cálculo es dos veces la velocidad del procesador. En el caso del Pentium 4 a 1,7 GHz, se sitúa a ¡3,4 GHz! Además de las características internas del procesador, se ha perfeccionado también su velocidad de comunicación con los otros componentes. El Pentium 4 alcanza los 400 MHz en sus buses (4 x 100 MHz), lo que le permite comunicarse a gran velocidad con la memoria. Por último, el Pentium 4 inaugura la segunda versión del juego de instrucciones SSE, que introduce unas 144 nuevas instrucciones destinadas a perfeccionar los cálculos aritméticos. El resultado es un aumento de las prestaciones multimedia del procesador y, sobre todo, de la velocidad de compresión de los codificadores de vídeo, como el MPEG2.

Aún un poco más rápido

Los resultados responden a las expectativas, con un aumento del 2% en el 3DMark 2001 en relación al Pentium 4 a 1,5 GHz. Esto representa una ganancia del 10% comparado con las prestaciones de un Athlon a 1,33 GHz. Con un juego bajo OpenGL (*Quake 3*), la ganancia es menor, con prestaciones apenas superiores al 2 o el 3%. Con un juego bajo Direct 3D (*Combat Fligth Simulator 2*), se alcanza un incremento superior, con un máximo de 5% de ganancia comparado con el Athlon a 1,33 GHz.

Con el 1,7 GHz, Intel posee el procesador más potente del mercado en términos de frecuencia. Pero, aun cuando ofrece excelentes prestaciones, no hay nada realmente revolucionario, sobre todo porque las funciones del Pentium 4 están aún poco explotadas. Además, a pesar de la caída del precio de los procesadores, la memoria que se le asocia (RAMBUS) es todavía demasiado cara. Lo más positivo es que la bajada del precio de los procesadores de Intel ha provocado que suceda lo mismo con los otros fabricantes. Si quieres pasarte al Pentium 4, la mejor opción es el 1,4 GHz, que cuesta algo menos de 70.000 pesetas, mientras que el 1,7 GHz sale por unas 107.000 pesetas (ambos precios con caja y dos módulos RDRAM de 64 MB). En fin, los nuevos chipsets para Pentium 4, capaces de administrar las memorias SDRAM y DDR, van a llegar pronto al mercado, lo que acentuará todavía más la bajada de precios.

7

NOMBRE: Pentium 4 a 1,7 GHz
FABRICANTE: Intel
CARACTERÍSTICAS: Frecuencia de 1,7 GHz, socket 432, velocidad bus 400 MHz, memoria caché de 256 Kb, instrucciones adicionales SSE2.
PRECIO: 107.000 pesetas (con caja y dos módulos RDRAM de 64 MB)

RENDIMIENTOS

Procesador	Athlon 1,333 GHz	Pentium 4 1,5 GHz – 400 MHz	Pentium 4 1,7 GHz
Chipset	VIA KT 133 A	Intel i850	Intel i850
Sandra 2001 – ALU (índice)	3.669	2.798	3.202
Sandra 2001 – FPU (índice)	1.792	1.823	2.089
Sandra 2001 – Memoria B/W (MB/S)	389	1.466	1.450
3D MARK 2001	2.906	3.057	3.102
QUAKE 3 (HQ-1.024X768) (imág./s) con sonido	94,4	94,9	96,1
CFS2 Hard (1.024x78x1) (imág./s)	68,8	69,1	71,6

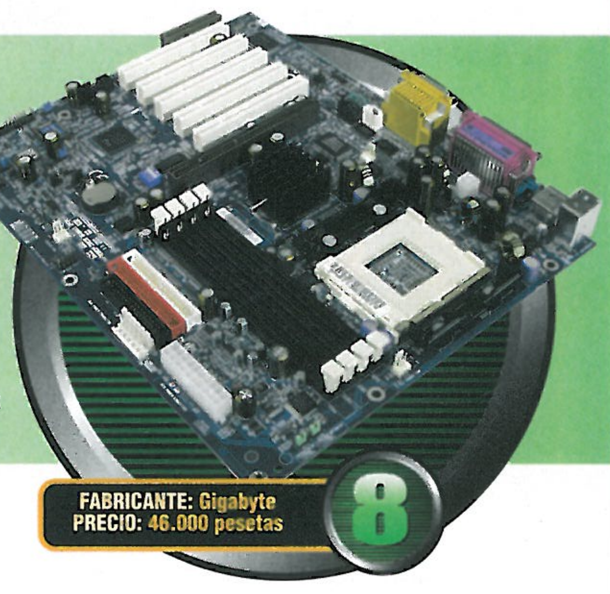
Calidad por encima de todo

NOVEDADES HARDWARE

Un buen producto de hardware no debe valorarse tanto por las novedades tecnológicas que presenta como por los problemas que resuelve. Aquí tienes tres muy buenos ejemplos de productos parche, siempre a punto para corregir las pequeñas deficiencias del sistema o soporte del que dependen.

PLACA BASE GIGABYTE GA-8TX

Ya hace más de seis meses que salió el Pentium 4 y el único chipset disponible sigue siendo el i850 de Intel. Gigabyte presenta ahora una placa base concebida a partir de este sistema. Sin embargo, el Pentium 4 necesita algunas adaptaciones, particularmente en cuanto a la alimentación de la placa. Por esta razón, las nuevas placas base integran un conector complementario de cuatro contactos con una potencia de 12 voltios. La presencia de un ventilador mucho más grande necesita además cuatro huecos, lo que también implica un cambio de caja. Gygabyte ha solucionado este problema colocando el soporte del ventilador directamente sobre la placa. La GA-8TX, además, se instala sin necesidad de un accesorio complementario. En las pruebas, esta placa base ha demostrado ser muy estable y ha obtenido muy buenos resultados. Por poco más de 45.000 pesetas, la GA-8TX es una buena elección para indicarle a tu PC el camino que lleva hacia el Pentium 4.



FABRICANTE: Gigabyte
PRECIO: 46.000 pesetas
8

GRABADORA PHILIPS PCRW1208K

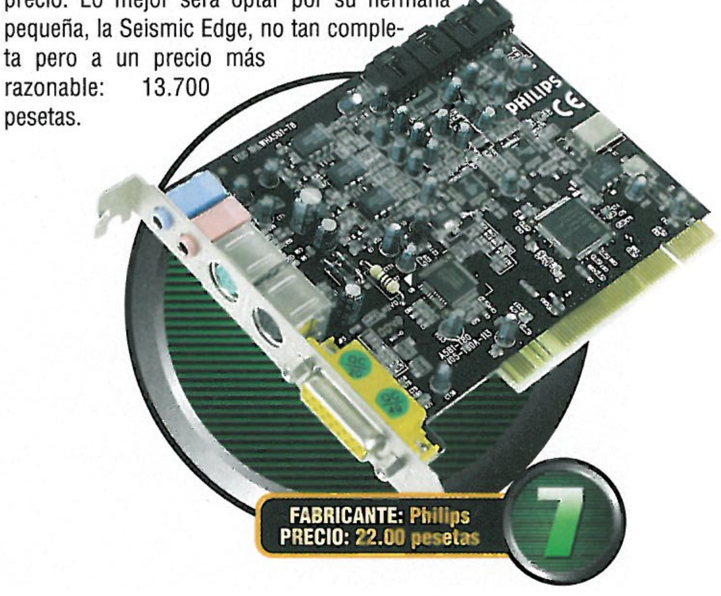
Philips se distingue de sus competidores por una búsqueda tecnológica más orientada hacia la calidad de grabación que a las altas velocidades. Por ejemplo, su nueva grabadora PCRW1208K alcanza una velocidad de 12x, mientras que ya existen modelos que rozan los 20x. Pero algunas grabadoras no dan buenos resultados, no por el aparato en sí, sino a causa de la mala calidad del soporte. Es por ello que Philips ha desarrollado un sistema llamado TBW (Thermo Balanced Writing). Esta tecnología permite variar la intensidad del láser, así como la velocidad de rotación del CD-R, con el fin de disminuir la temperatura en la superficie del disco. En las pruebas que hemos realizado con diferentes CD grabables, el sistema TBW ha demostrado su eficacia. En cuanto a la lectura, la PCRW1208K alcanza una velocidad media de 28x, con una subida máxima a 37x. El tiempo de acceso medio es de 93 milisegundos. Las pistas de audio se graban a 12x. A esta velocidad, la escritura de un CD-R dura 6 minutos y 29 segundos. Los CD-RW se graban a 8x, en 9 minutos y 34 segundos. Los resultados de la PCRW1028K son, por tanto, muy buenos. Y lo que es más interesante, su relación calidad precio es excelente.

8,5
FABRICANTE: Philips
PRECIO: 29.000 pesetas (precio recomendado)



TARJETA DE SONIDO PHILIPS ACOUSTIC EDGE

Philips vuelve con fuerza al mercado de las tarjetas de sonido. La Acoustic Edge está provista del nuevo chip Thunderbird Avenger, que descodifica muy bien el sonido Dolby Digital 5.1 de un DVD vídeo. Compatible con todas las normas audio (EAX, A3D, Direct Sound 3D), la Acoustic Edge permite aprovechar al máximo los entornos sonoros de los juegos recientes gracias a sus cuatro canales. Las conexiones son numerosas: entrada y salida digitales, seis tomas para los altavoces, una entrada de micro y línea y, por último, una conexión para joystick. La calidad de reproducción es digna de las mejores tarjetas de sonido. Sin embargo, es un producto de gama alta y se nota en el precio. Lo mejor será optar por su hermana pequeña, la Seismic Edge, no tan completa pero a un precio más razonable: 13.700 pesetas.



FABRICANTE: Philips
PRECIO: 22.00 pesetas
7



El verano ya está aquí y qué mejor que irnos al Caribe con *Trópico*, o a la estación espacial alienígena de *StarTopia*. Otra opción es jugar a los soldaditos en *Z: Steel Soldiers* y *Waterloo*. ¿Algo más movido? Las batallas de naves de *Echelon* y las carreras a tiro limpio de *Road Wars*.

Trópico

INSTALACIÓN:	Demos/Tropico/Tropico Demo.exe
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Pop Top Software
EDITOR:	Take 2/Proein
REQUISITOS:	P 200, 32 MB de RAM, 240 MB libres, tarjeta aceleradora 3D de 16 MB, DirectX.

Trópico es un simulador de gestión muy divertido que te mete en la piel del dictador de una pequeña isla caribeña. El juego combina la jugabilidad adictiva de títulos como *SimCity 3000* y *Railroad Tycoon 2* con grandes dosis de humor. Tendrás que encargarte del desarrollo económico de tu nación y lidiar con las tensiones sociales y políticas que puedan estallar.

Tu objetivo es mantenerte en el poder, y para ello debes crear una economía estable capaz de cubrir las necesidades básicas de los ciudadanos. O consigues unas cotas de bienestar considerables o deberás recurrir a la represión. Otra alternativa es intentar que tu isla se convierta en un paraíso fiscal y centro turístico. Ten siempre en cuenta que si tu pueblo se subleva y llegan a asaltar tu palacio presidencial, serás derrocado y sólo los millones de tus cuentas en Suiza podrán servirte de consuelo.

La demo incluye el tutorial del juego. Una vez acabada la fase de instrucción, podrás continuar jugando el tutorial como si fuera un escenario normal. La acción se desarrolla a lo largo de 50 años.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

NOTA: Para instalar los parches de *eRacer* y *Eurofighter Typhoon*, has de copiarlos desde el CD al directorio donde hayas instalado cada uno de los juegos.

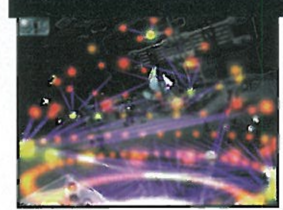
Criaturas adicionales para Black & White

¿Cansado de tus mascotas de *Black & White*? En el apartado de extras del CD encontrarás las nuevas criaturas que Lionhead Studios ofrece a todos aquellos que tengan ganas de sentirse divinos durante unos días más. Son cuatro: caballo, mandril, gorila y leopardo. Una vez hayas instalado el archivo que contiene la criatura, arranca el juego y ya estará disponible. Ten en cuenta que para controlar a tu nueva mascota tienes que haber elegido primero a una de las criaturas del juego. Después, busca la cabaña del criador de mascotas y haz clic en el pergamino plateado que hay encima. Aparecerá el buen hombre y te ofrecerá la nueva criatura.

STARTOPIA



INSTALACIÓN:	Demos/StarTopia/StarTopia Demo1.exe
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Mucky Foot Productions
REQUISITOS:	PII 350, 64 MB RAM, tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX 8.



StarTopia es un juego de estrategia en el que tienes a tu cargo una estación espacial alienígena abandonada tras una apocalipsis intergaláctica. Deberás construir y gestionar la estación para atraer a las diferentes razas alienígenas que han quedado esparcidas por la galaxia. La demo incluye el tutorial y la primera misión del juego.

CONTROLES

Seleccionar: Botón izquierdo
Abrir y cerrar interfaces: Botón derecho.
Rotar cámara: Ctrl. dcho + ratón.

SUMARIO

CD1

- Demos:
  - Trópico
  - StarTopia
  - TechnoMage
  - Z: Steel Soldiers
  - Echelon
  - Waterloo
  - Road Wars
  - Hired Team: Trial
- Parches:
  - Diablo II v1.06B
  - eRacer v117
  - Eurofighter Typhoon v1.1
  - Hostile Waters v1.03
  - MechWarrior 4 Vengeance v1.5
  - StarCraft v1.08B
  - Serious Sam
- Extras:
  - Criaturas Black & White
  - Fondos Commandos 2, Warcraft III, Alone in the Dark 4: The New Nightmare, Diablo II: Lord of Destruction
- Utilidades:
  - DirectX 8.0a
  - WinZip 8.0
  - ACD See
  - Get Right 4.3
  - ICQ 2000b Beta 4.56
  - Roger Wilco
  - Windows Media Player 7



CD2

• Juego completo:

FALLOUT 2

TECHNOMAGE

INSTALACIÓN: Demos/TechnoMage/TechnoMage.exe
GÉNERO: Acción/aventuras
DESARROLLADOR: Sunflowers
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 70 MB libres, recomendamos tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX 8.



TechnoMage es un juego de acción y aventuras que combina también elementos de rol y plataformas. Tu misión, en el papel del mago tecnológico Melvin, será salvar el mundo fantástico de Gothos de las fuerzas del Mal. La demo contiene una aventura en la que deberás buscar un artilugio. La demo está en inglés, pero el juego estará completamente traducido.

CONTROLES

Movimiento del personaje: Botón dcho. del ratón • **Seleccionar unidades**: Botón izquierdo
Menú de órdenes: Botón izquierdo

Z: STEEL SOLDIERS

INSTALACIÓN: Demos/Z/Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bitmap Brothers
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 100 MB libres, tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX 8.



Z: Steel Soldiers es la continuación de *Z*, el juego de estrategia bélica con robots de Bitmap Brothers. Las grandes novedades de esta segunda parte son su dinamismo y el entorno en 3D, de gran realismo. El énfasis está puesto en el control del territorio y las decisiones que tomes durante los combates. La demo ofrece una misión realizada especialmente para la ocasión.

CONTROLES

Seleccionar unidades y estructuras: Botón izqdo. • **Movimiento**: Botón izquierdo

ECHELON

INSTALACIÓN: Demos/Echelon/echelondemo.exe
GÉNERO: Simulador de combate
DESARROLLADOR: Madia/Buka Entertainment
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 80 MB libres, tarjeta aceleradora 3D con 8 MB compatible DirectX 7 o superior.



Echelon es un simulador de combate futurista en el que, como piloto de una fuerza aérea de la Federación Galáctica, tendrás que defender un planeta de los ataques de los rebeldes. Los combates se desarrollan en paisajes desolados y metrópolis futuristas. La demo ofrece un modo de acción instantánea para un solo jugador y partidas multijugador.

CONTROLES

Girar: Flechas
Movimiento: S, F, E, X
Avanzar: D

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

INSTALACIÓN: Demos/Waterloo/Waterloo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: BreakAway Games
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 45 MB libres, tarjeta aceleradora 3D con 4 MB, comaptible con DirectX 7 o superior.



Waterloo es un juego de estrategia que recrea con toda la pompa y esplendor la épica batalla de Waterloo, la madre de todas las batallas. Basado en el motor de *Sid Meier's Gettysburg*, el juego te permite tomar el mando de los dos ejércitos en liza, el de Napoleón o el de Wellington. La demo contiene tres escenarios del juego.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Dar órdenes: Botón izqdo

ROAD WARS

INSTALACIÓN: Demos/Road/RoadWarsDemo.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Phenom Productions
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, tarjeta aceleradora 3D con 4MB compatible con DirectX 8.



Road Wars es un juego de carreras muy divertido. Los coches están blindados y llevan incorporados lanzallamas, misiles y ametralladoras. No se trata tan sólo de ganar la carrera, sino de eliminar a tus adversarios. La demo ofrece dos modos de juego y partidas multijugador.Podrás elegir entre cuatro personajes y dos circuitos.

CONTROLES

Acelerar: Arriba • **Frenar/marcha atrás**: Abajo
Activar arma: Espacio • **Armas**: 1, 2, 3

HIRED TEAM: TRIAL

INSTALACIÓN: Demos/Hired/httdemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: New Media Generation
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 100 MB libres, tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX 7 o superior.



Hired Team: Trial es un juego de acción trepidante en 3D, muy del estilo *Quake*, que ha realizado el estudio ruso New Media Generation. La demo contiene tres niveles, Ruiner, Steel-Clad Fortress y DEM, y dos mapas *deathmatch* y un modo de Captura de Bandera. Dispones de 5 armas diferentes para cargarte a tus enemigos.

CONTROLES

Movimientos: Cursores • **Deslizarse**: Num. 8
Agarrarse: Num. 6 • **Girar**: Num. 7, 1, 9 y 3



JUEGO COMPLETO

FALLOUT 2

Ahora que se acerca el calor, aprovecha las horas en que el sol más aprieta para que sea otro el que sude la gota gorda. En concreto, te proponemos que conduzcas al Elegido y encuentres la reliquia que salvará a tu pueblo de una extinción segura.

Puedes regular la cadencia de las armas de fuego.

La llegada de *Fallout* supuso un pequeño cataclismo en el apacible panorama del rol para PC. Apareció en una época en que *Diablo* y su apuesta por la acción marcaban tendencias, pero el juego de Black Isle apostaba por una matizada vuelta a la ortodoxia y se convirtió en el primer peldaño de la escalera que acabaría llevando a *Baldur's Gate*.

Este mes nuestro regalo es la segunda entrega de *Fallout*, que mejora en varios aspectos el sistema de juego y duplica el número de horas de entretenimiento de la primera parte. En el original, nuestro protagonista tuvo que demostrar a los de su tribu que no era ningún soñador revolucionario. Ahora han pasado 80 años y el pueblo que él fundó corre serio peligro. La radiactividad empieza a pasar factura, la tierra ya apenas produce y los recursos se están agotando, así que hay que encontrar la forma de seguir llenando el puchero. Tú eres el Elegido, un descendiente directo del fundador de la aldea, y los sabios del lugar te han contado que la única posibilidad de supervivencia reside en encontrar el GECK, un objeto mágico con el que podréis convertir vuestro estercolero improductivo en todo un vergel.

Antes de embarcarte en una aventura que te llevará a recorrer el oeste de los Estados Unidos de la era post-nuclear, tendrás que ganarte la confianza de tu pueblo y demostrar que realmente eres el Elegido y no un simple advenedizo. Para ello deberás entrar y salir



Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Black Isle Studios
REQUISITOS: P 90 MHz; 16 MB de RAM; 30 MB de espacio en el disco duro

Pantalla del personaje	C
Inventario	I
Opciones	Esc
Habilidades	1 a 8
Grabar partida	F6



Cuando coloques los explosivos, piensa en tu propia seguridad.



¿No te dejan entrar? Ahora no es momento para arrepentirse por no haber elegido una chica.

por tus propios medios en un templo infestado de escorpiones y ratas gigantes, todo ello trufado con alguna que otra trampa.

Ratones contra ratas

Una vez hayas elegido al personaje que más se ajuste a tus preferencias, deberás familiarizarte con los controles. Se puede hacer todo con el ratón, aunque también hay una serie de atajos de teclado de los cuales te hemos destacado los más importantes en un recuadro.

El icono del puntero del ratón tomará como valor predeterminado la acción más lógica a realizar según aquello que estés seleccionando, pero puedes cambiar el tipo de acción cuando lo desees simplemente haciendo clic con el botón derecho. De esta manera, comprobarás que hay tres tipos de acciones básicas: caminar, interactuar o atacar. Abre el inventario y coloca el arpón en el espacio correspondiente a ITEM 1, así estarás listo para enfrentarte a los primeros enemigos que encontrarás en el templo.

Uno de los factores de mayor relevancia en *Fallout 2* son los puntos de acción, que debes dosificar y se gastan en desplazamientos, combates o acciones diversas, como puede ser empujar a alguno de los compañeros que te acompañen más adelante.

Una vez dentro del templo, no tardarán en aparecer los primeros enemigos. Deja que sean ellos los que gasten primero los puntos de acción y, cuando estén cerca, aprovecha para golpearlos. Esta primera prueba no es demasiado complicada, pero hay que tener en



Convence a este tipo de que la violencia no es la única salida.

cuenta que no basta con entrar, dar buena cuenta de algunos enemigos y a continuación salir. Si quieres acumular suficientes puntos de experiencia y pociones de salud, es recomendable que recorras las estancias del templo una por una.

Hay algunas puertas que sólo podrás cruzar si previamente activas el mecanismo de apertura, algo que es tan simple como usar el cursor en su forma de interacción sobre la puerta. El problema llega cuando alguna de las puertas está bloqueada y no hay forma de abrirla. Si nos has hecho caso y has ido inspeccionando todos los recipientes, antes de llegar a esta puerta habrás descubierto que dentro de una de las vasijas se esconde un pequeño explosivo plástico. Ve hacia la puerta y coloca el explosivo asegurándote de dejar tiempo para apartarte.

La segunda parte del templo es igual que la primera, sólo que está llena de trampas. Es el momento de explorar el menú de habilidades que hay en la parte superior derecha de la pantalla. Al abrirlo, verás la lista de acciones especiales que tu personaje puede llevar a cabo. Activa la habilidad de Sneek, gracias a la cual descubrirás las trampas antes de caer en ellas.

La prueba final consiste en enfrentarte cuerpo a cuerpo con un guardián que pondrá a prueba tus habilidades en combate sin arma alguna. Es importante ir grabando la partida continuamente, pero en especial antes de emprender acciones tan importantes como este último combate. Asegúrate de que tu nivel de salud sea lo bastante alto y prepárate para iniciar la luchar.

Haciendo clic sobre la imagen del arpón en la pantalla principal verás que aparece un pequeño icono de una diana o bien la palabra *Throw*. Esto se debe a que puedes usar varios tipos de ataque. El icono de la diana te permite elegir dónde dirigir tu golpe, y te será muy útil en este enfrentamiento con el enemigo final del templo. En cuanto hayas descubiertos sus puntos débiles y lo hayas vencido, regresarás automáticamente al pueblo y ahí es donde realmente empieza tu aventura. Ya eres el Elegido. Tu gente confía en ti. Quedan muchas cosas por hacer y ya se ha puesto en marcha en reloj de arena. Buena suerte.



Divide y vencerás: un enemigo para cada miembro del equipo.

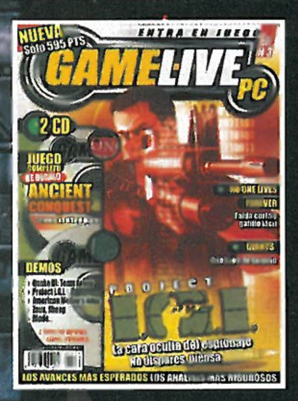
NÚMEROS ATRASADOS



NÚMERO 1
ANÁLISIS: Crimson Skies, Baldur's Gate II, Metal Gear Solid, Earth 2150, Midtown Madness 2, Homeworld: Cataclysm...
GUÍAS: Deus Ex, Age of Empires 2: The Conquerors, Grand Prix 3



NÚMERO 2
ANÁLISIS: Hitman: Codename 47, Sacrifice, Combat Flight Simulator 2, La fuga de Monkey Island, SWAT 3: Elite Force, Stupid Invaders...
GUÍAS: Baldur's Gate II (1ª parte), Los Sims: Más vivos que nunca



NÚMERO 3
ANÁLISIS: Project I.G.I, No One Lives Forever, Colin McRae 2.0, Giants, The Longest Journey, Insane, Starfleet Comand, Simon the Sorcerer 3D...
GUÍAS: Baldur's Gate II (2ª parte), Homeworld: Cataclysm



NÚMERO 4
ANÁLISIS: Close Combat Invasión: Normandy, Panzer General 3, Squad Leader, Blade, MechWarrior 4, B-17 Flying Fortress 2, Alice, Far Gate...
GUÍAS: Giants, The Longest Journey



NÚMERO 5
ANÁLISIS: The Fallen, NBA 2001, Evil Islands, Delta Force: Land Warrior, Pizza Connection 2, America, Age of Sail 2, Heist, Motocross Mania
GUÍAS: Blade (1ª parte), Tomb Raider Chronicles



NÚMERO 6
ANÁLISIS: Clive Barker's Undying, Tribes 2, Settlers IV, El Destino del Dragón, Hostile Waters, Theme Park Inc, Blair Witch Volume 3, Battle for Naboo...
GUÍAS: The Fallen, Blade (2º parte)



NÚMERO 7
ANÁLISIS: Black & White, Summoner, Serious Sam, Eurotour Cicling, Desperados, Eurofighter Typhoo UEFA Challenge, Stunt GP...
GUÍAS: Hostile Waters, Clive Barker's Undying



NÚMERO 8
ANÁLISIS: Z: Steel Soldiers, IW2: Edg of Chaos, Trópico, Conflict Zone, Las Guerras Persas, Roland Garros 2001, Open Kart
GUÍAS: Desperados: Wanted dead or alive, Serious Sam

¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:
☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección..

Población..............................C.P.........................Provincia...........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.